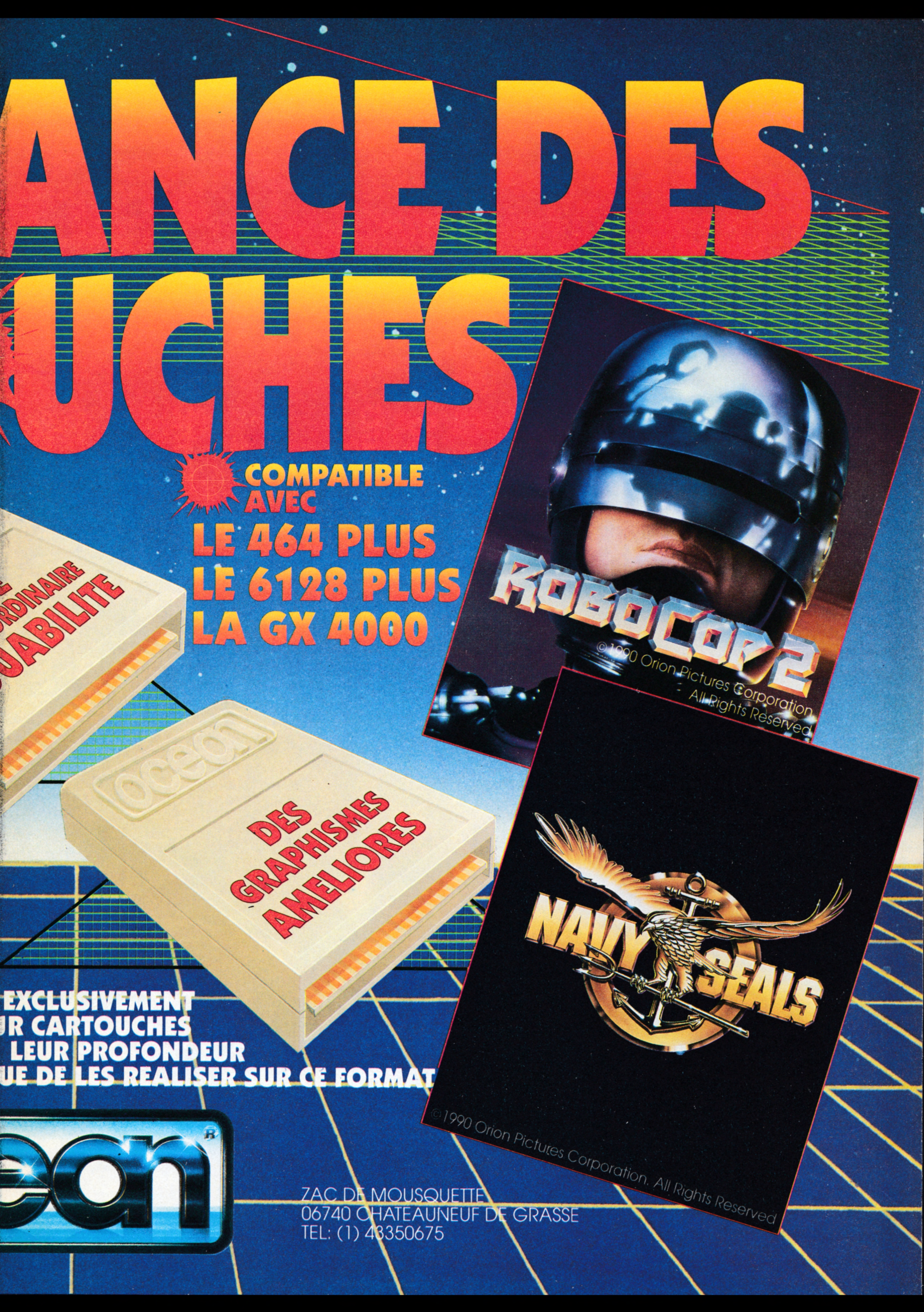
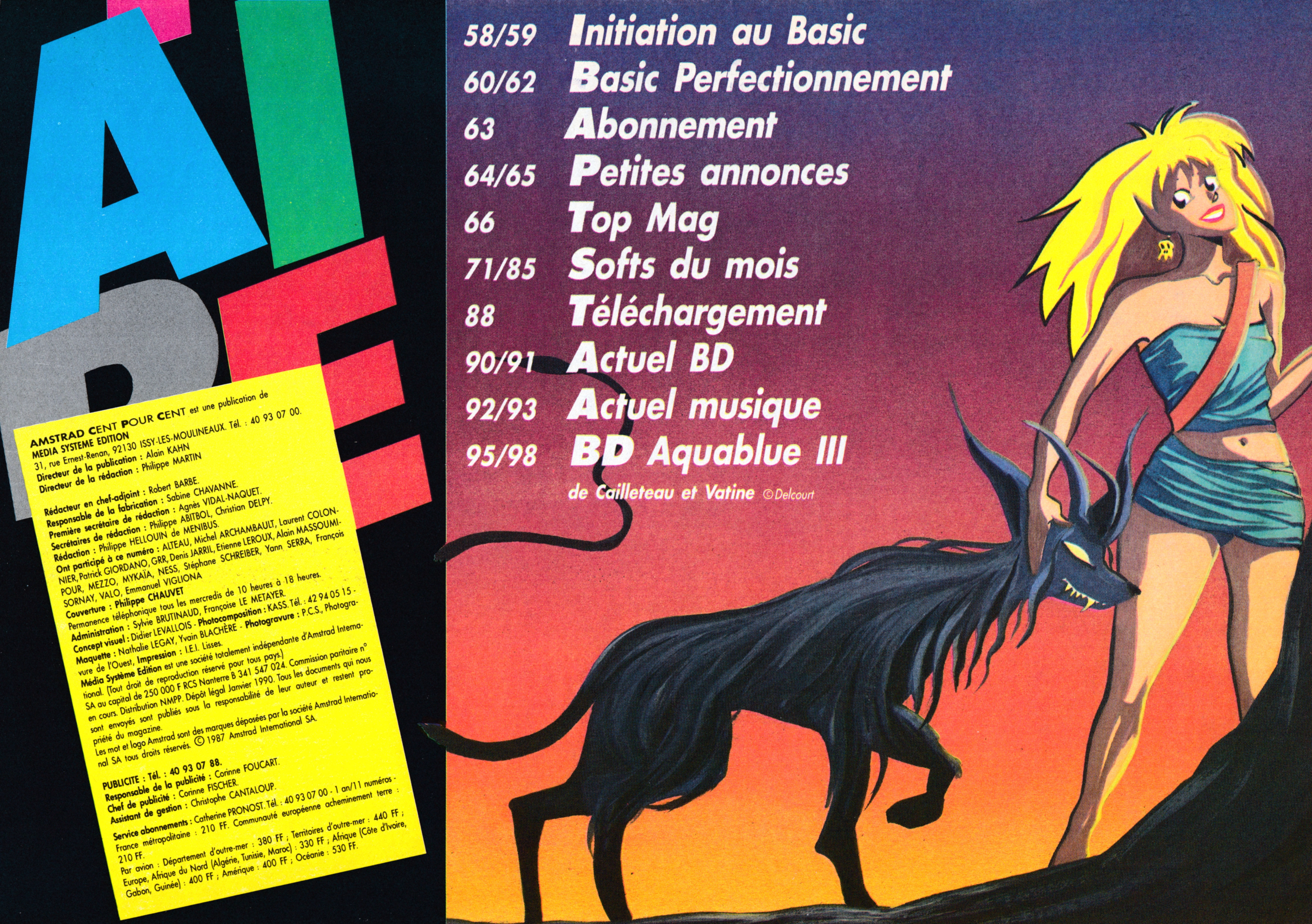

AMSTRAD CPC
AMSTRAD
CENT POUR CENT
DES POKES POUR FINIR
RICK DANGEROUS 2
ET PRINCE OF PERSIA
VOTEZ POUR
LES 100 % A D'OR
ISSN 0988-8160 - 33 - 21 F - 151 FL - 153 FB - 5,50 FS - 1660 CFA
M 2256 - 33 - 21,00 F
N° 33 21 F
MENSUEL
JANVIER 91
TOUS LES JEUX SUR DISQUETTE ET CARTOUCHE POUR CPC ET CPC+


LA PUISS
CART
CHASE H.Q. II
Special Criminal Investigation
TAITO
UNE MONDE DE FUN
COMPLETEMENT
NOUVEAU
ET SUPER
EXCITANT
AVEC LES
CARTOUCHES
DE JEU
AMSTRAD
ocean
INSTANTE
CHARGEMENT
ocean
UN
EXTRA
JO
PANG
© MITCHELL CORP
CES JEUX SONT
DISPONIBLES S
CAR LEUR TAILLE ET
DE JEU NE POUVAIENT PERMETTRE C
SKYROCK
LA SUPERRADIO
OCE


ANCE DES
UCHES
COMPATIBLE AVEC
LE 464 PLUS
LE 6128 PLUS
LA GX 4000
ORDINAIRE
JABILITE
DES GRAPHISMES AMELIORES
ocean
EXCLUSIVEMENT
R CARTOUCHES
LEUR PROFONDEUR
UE DE LES REALISER SUR CE FORMAT
ROBOCOP 2
© 1990 Orion Pictures Corporation
All Rights Reserved
NAVY SEALS
© 1990 Orion Pictures Corporation. All Rights Reserved
ZAC DE MOUSQUETTE
06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE
TEL: (1) 48350675


SOMM



de Cailleteau et Vatine ©Delcourt

AMSTRAD CENT POUR CENT est une publication de **MEDIA SYSTEME EDITION**
31, rue Ernest-Renan, 92130 ISSY-LES-MOULINEAUX. Tél. : 40 93 07 00.
Directeur de la publication : Alain KAHN
Directeur de la rédaction : Philippe MARTIN

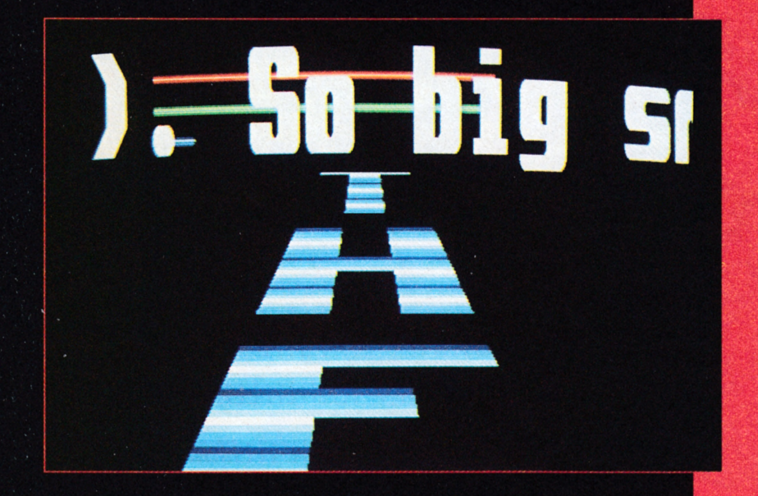
Rédacteur en chef-adjoint : Robert BARBE.
Responsable de la fabrication : Sabine CHAVANNE.
Première secrétaire de rédaction : Agnès VIDAL-NAQUET.
Secrétaires de rédaction : Philippe ABITBOL, Christian DELPY.
Rédaction : Philippe HELLOUIN de MENIBUS.
Ont participé à ce numéro : ALTEAU, Michel ARCHAMBAULT, Laurent COLONNIER, Patrick GIORDANO, GRR, Denis JARRIL, Etienne LEROUX, Alain MASSOUMIPOUR, MEZZO, MYKAÏA, NESS, Stéphane SCHREIBER, Yann SERRA, François SORNAY, VALO, Emmanuel VIGLIONA
Couverture : **Philippe CHAUVET**
Permanence téléphonique tous les mercredis de 10 heures à 18 heures.
Administration : Sylvie BRUTINAUD, Françoise LE METAYER.
Concept visuel : Didier LEVALLOIS - **Photocomposition** : KASS. Tél. : 42 94 05 15 - **Maquette** : Nathalie LEGAY, Yvain BLACHÈRE - **Photogravure** : P.C.S., Photogravure de l'Ouest, **Impression** : I.E.I. Lisses.
Média Système Edition est une société totalement indépendante d'Amstrad International. (Tout droit de reproduction réservé pour tous pays.)
SA au capital de 250 000 F RCS Nanterre B 341 547 024. Commission paritaire n° en cours. Distribution NMPP. Dépôt légal Janvier 1990. Tous les documents qui nous sont envoyés sont publiés sous la responsabilité de leur auteur et restent propriété du magazine.

PUBLICITE : Tél. : 40 93 07 88.
Responsable de la publicité : Corinne FOUCART.
Chef de publicité : Corinne FISCHER.
Assistant de gestion : Christophe CANTALOUP.
Service abonnements : Catherine PRONOST. Tél. : 40 93 07 00 - 1 an/11 numéros - France métropolitaine : 210 FF. Communauté européenne acheminement terre : 210 FF.
Par avion : Département d'outre-mer : 380 FF ; Territoires d'outre-mer : 440 FF ; Europe, Afrique du Nord (Algérie, Tunisie, Maroc) : 330 FF ; Afrique (Côte d'Ivoire, Gabon, Guinée) : 400 FF ; Amérique : 400 FF ; Océanie : 530 FF.

THE DEMO







Vous devez commencer à bien connaître les Logon System, puisque ce groupe de sympathiques jeunes gens anime, depuis maintenant trois mois, une rubrique vous initiant à la programmation high-tech sur CPC, dans les pages de votre magazine favori. Rappelons que le Logon System est une association de neuf Français, amoureux fous de leur CPC. Leur but est très simple, repousser sans cesse les capacités de graphisme et d'animation du CPC d'Amstrad, à travers ce que l'on appelle les démos. Présents lors de la dernière édition d'Amstrad Expo, ils nous avaient fait la faveur de leur dernière production : The Démo !

Il s'agit en fait de la compilation sur une disquette du travail de tout le groupe. The Démo est intégralement en overscan et représentera, une fois terminée, une somme de choses qu'il est théoriquement impossible de faire sur un Amstrad CPC. C'est bien simple, le travail effectué par l'équipe se situe largement au niveau de certaines démos sur Atari ou Amiga, des machines 16 bits. Les Logon espèrent pouvoir faire circuler leur dernière production dans le domaine public au courant du mois de janvier. Cette démo circulera alors dans l'Europe entière et parviendra à tous les mordus du CPC ; un exemplaire sera même envoyé à Brentwood en Angleterre, aux studios de développement de la société Amstrad... En attendant, voici en exclusivité quelques écrans très surprenants de The Démo.

NON, NON ET NON !!!

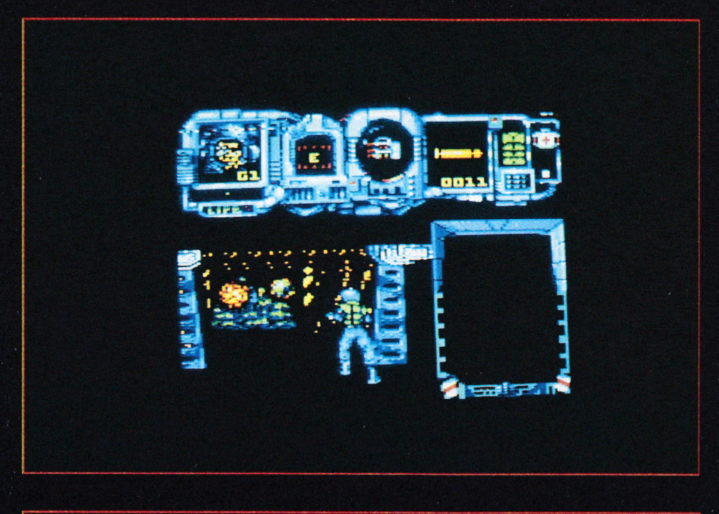
Dans notre dernier numéro (n°33 de décembre 1990), quelques bugs malicieux ont profité de l'euphorie qui régnait à la rédaction à l'approche des fêtes de fin d'année pour venir semer la zizanie dans les pages de notre magazine.

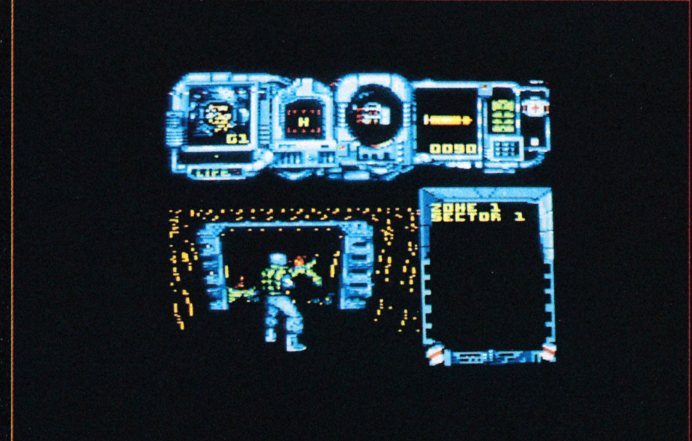
Prince of Persia : NON ! Prince of Persia de Broderbund n'est pas un jeu en cartouche comme pouvait le laisser croire le bandeau « cartouche » qui était placé dans la doublepage de test que nous lui avions accordée. Ce jeu est disponible chez votre revendeur habituel et tourne aussi bien sur les CPC classiques que sur les CPC Plus. Au vu de l'excellente réalisation générale de ce jeu, il serait vraiment dommage de vous priver de Prince of Persia, si vous ne le possédez pas encore.

Robocop II : par contre, pour Robocop II d'Ocean, il s'agit bien là d'un jeu en cartouche ne tournant que sur les CPC Plus et la GX 4000 d'Amstrad. Mais là, je pense que vous l'aviez compris après avoir lu le test du jeu.

Lords of Chaos : le jeu d'aventure-rôle de Blade, testé le mois dernier par l'ami Lipfy, s'est vu octroyé la note de 74 % et c'est une erreur !!! Effectivement, il y a eu gourance totale, si vous reprenez le pavé de notes et en faites la moyenne en comptant deux fois la note du Rhaa/Lovely, vous vous apercevrez que sa note finale est en fait 84 %, ce qui lui donne droit à un 100 % Hit !!!

Molecularr : enfin, il manquait au listing du mois de décembre le petit



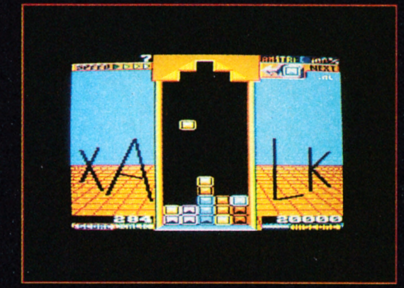


NARCO *POLICE*

Voici le nom du dernier jeu de la société espagnole Dinamic. Ce jeu vous entraîne dans un futur proche à la tête de trois groupes des forces de la Narco Police. Il s'agit d'investir l'île du Narco Processing Center, l'endroit où une énorme partie de la production mondiale de drogue est raffinée. Il s'agit d'un jeu que l'on pourrait qualifier d'arcade-stratégie. Effectivement, vous pénétrerez la forteresse des trafiquants de drogue par un dédale de tunnels dans lesquels vous déploierez vos hommes. Sur l'écran de votre CPC, vous avez alors droit à des séquences d'exploration animées où vous dirigerez le leader de votre groupe arme au poing. Test complet le mois prochain et je crois que nous avons là un hit qui devrait connaître le succès.

LE LISTING DU MOIS

Le listing de ce mois-ci est une sorte de Tétris mâtiné de Klax, et a été réalisé par Anthony Henriques qui habite Lucé. La photo qui se trouve dans le coin vous donnera une idée plus précise du jeu.




```
10 MEMORY &4FFF
20 LOAD"MOL1.BIN",&5000
30 LOAD"MOL2.BIN",&6A48
40 SAVE"MOLECULA.",B,&5000,&348F,&845D
```

chargeur Basic permettant de lancer le jeu. Vous allez enfin pouvoir jouer avec ce très bon jeu de réflexion-stratégie grâce au petit programme qui se trouve dans cette page.

DICK TRACY

Au moment où vous lisez ces lignes, Titus a entièrement terminé la réalisation du jeu Dick Tracy sur cartouche pour CPC Plus et GX 4000. L'adaptation du film du même nom s'avère être un jeu d'arcade un peu dans le style du Robocop premier du nom, que l'on connaissait déjà sur CPC. Test complet dès le mois prochain dans nos colonnes.

WOLFEN & WONDER FRA

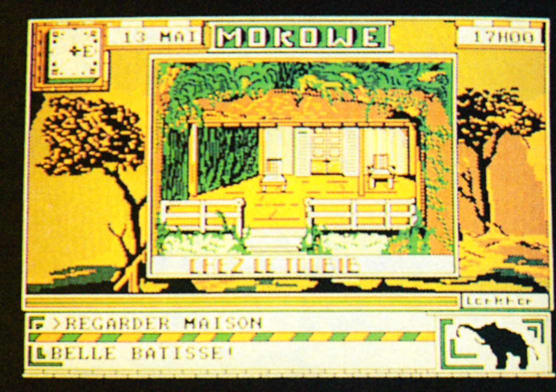
Avec cette nouvelle année, la rédaction d'*Amstrad Cent Pour Cent* accueille deux nouveaux testeurs de jeux. Vous les retrouverez tous les mois, ils testeront pour vous les jeux qui les ont le plus accrochés. Wolfen, Christophe Pottier, est un joueur de la nuit. Il affectionne tout particulièrement les jeux d'arcade-aventure et, baroudeur solitaire, il connaît les catacombes de Paris comme sa poche. Quant à Wonder Fra, François Daniel, c'est un véritable dieu du joystick. Frappa-dingue des salles d'arcades, Wonder Fra connaît absolument toutes les bornes d'arcade qui débarquent sur le sol français. Ce mec est capable de venir à bout de la borne de Ghouls'n'Ghost avec une seule pièce de 5 francs...

LANKHOR ENCORE

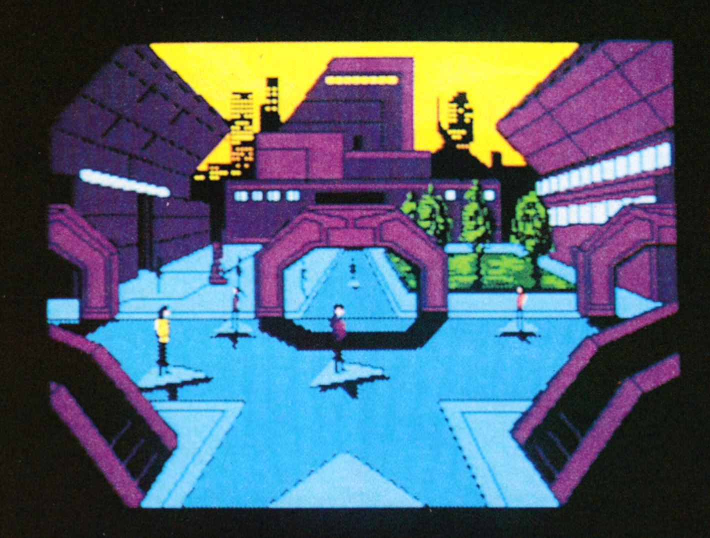
On vous parlait, dans le numéro de décembre de la vague des jeux d'aventure déferlant sur le marché. Croyez-nous, elle est loin d'être passé. Pour preuve, la société Lankhor annonce deux jeux pour 91, ce qui, à ce rythme, les propulsera à la tête des boîtes d'édition spécialisées en matière d'aventure-rôle.

Mokowé réalisé par les auteurs de la Secte Noire retrasse les malheurs d'un brave aventurier qui, au péril de sa vie, veut protéger les éléphants d'un massacre imminent. L'histoire se passe au Kenya (plus précisément dans la région de Mokowé), alors attendez-vous à de très beaux décors en pleine jungle et autres paysages de rêve. Le tout se joue contre la montre, car le temps est un des facteurs importants pour la bonne réussite de l'aventure. Le plus grave est que la vie d'un simple écholo ne pèse pas lourd dans la balance des trafiquants.
Le deuxième jeu d'aventure est un cas bien particulier. Souvenez-vous, dans un des anciens numéros d'Amstrad Cent Pour Cent, un certain Jean-Paul Renaud, gagnait haut la main la première place de notre concours écran, avec son « Manoir ». Si on rajoute à son talent son expérience (Les graphismes de Puffy Saga...), vous comprenez aisément que nous avons affaire à un pro, un vrai de vrai. Il ne manquait plus qu'une étincelle pour faire jaillir la flamme. L'étincelle fut, et la flamme se nomme « Fugitif ».









Ce jeu est une première mondiale (et je pèse mes mots) dans le domaine des techniques employées pour la réalisation des jeux d'aventures. Je vous sens alléchés, mais je garde la surprise pour le test. Il n'empêche que si vous insistez lourdement, je vous dirais de jeter un oeil sur les écrans, quelque part dans cette page, ils sont tous en mode 1. Fugitif s'annonce être un jeu très dur et entièrement géré par des icônes. A suivre...



CHASE *H.Q. II*

Originalement appelé SCI, ce jeu est donc la suite de CHASE H.Q. Il est développé par Ocean au format cartouche pour les CPC Plus et la GX 4000. Si on se rappelle la remarquable adaptation qu'avait effectuée l'équipe d'Ocean pour Chase H.Q. premier du nom et qu'on garde en mémoire les très bonnes performances de Burnin' Rubber, on peut s'attendre à un SCI détonant ! Et pourtant, la préversion avec laquelle nous avons pu jouer ne nous a pas totalement emballés. Mais ne précipitons pas notre jugement, car le jeu est encore susceptible de quelques améliorations et vous constaterez en regardant les photos que le travail réalisé est déjà digne d'intérêt. Pour vous en dire un peu plus, SCI reprend exactement le type de jeu de son prédécesseur, mais ajoute la possibilité au joueur de faire tirer le flic copilote par le toit ouvrant de la voiture d'interception. D'autre part, certains de vos ennemis essaieront de vous barrer la route en hélicoptère, tout comme sur la borne d'arcade originale.



BTTF III

BTTF, ce sont les initiales de Back to the Future. C'est donc Image Works qui nous annonce l'adaptation en octets et pixels du troisième volet des aventures (cinématographiques) à travers l'espace-temps du jeune Marty Mac Fly. Espérons que Back to the Future III sur Amstrad soit de bien meilleure qualité que ne le fut Back to the Future II. Cette fois, Marty et Doc se rendront au temps du far-west à bord de leur De Lorean quelque peu customisée façon voyage temporel. Revue de détail d'ici un ou deux numéros...



ET BAT ALORS ?

Nous n'avons pu obtenir une version définitive du jeu avant le bouclage de ce numéro de janvier. Aussi cela repousse le test au mois prochain. Il faut savoir que si Bat (bureau des affaires temporelles) a été à l'origine développé sur Atari par le Computer Dreams (un groupe de développement français), sa conversion sur CPC a été confiée à un studio de développement anglais.... Plus d'infos et, espérons-le, un test complet pour le mois de février.

PC 1512.
IL DEVRAIT ETRE OBLIGATOIRE A LA MAISON.

PC 1512
A PARTIR DE
4490 F TTC
SIMPLE DRIVE MONOCHROME
A PARTIR DE
5490 F TTC
DOUBLE DRIVE MONOCHROME

Si vous achetez son imprimante en même temps, vous ne la paierez que 1500 F TTC au lieu de 2290 F TTC*.

TRES PROFESSIONNEL : l'AMSTRAD PC 1512, c'est la star des compatibles en Europe : plus de 800 000 exemplaires vendus, en entreprise comme à la maison. Car c'est d'abord un grand professionnel, vendu sans supplément avec l'INTEGRALE PC+ (traitement de texte, tableur et base de données sous GEM). Il accepte également les milliers de programmes conçus pour PC.

TRES AMSTRAD : c'est aussi un vrai joueur qui vous donne le grand frisson avec les super jeux tournant sur compatibles : arcades, rôles, aventures médiévales, kriegspiel, simulateurs de vol, échec, bridge, golf,...

Pour travailler à la maison et pour vous détendre, l'AMSTRAD PC 1512 est l'ordinateur qu'il vous faut.

OFFRE SPECIALE : PC 1512 + IMPRIMANTE DMP 3160 + l'INTEGRALE PC+ : à partir de 5990 F TTC.*
AMSTRAD PC 1512 + l'INTEGRALE PC+ : à partir de 4490 F TTC.
Prix public généralement constatés.



MENDÈS-FRANCE HAUSSMANN

Pour tout savoir sur le PC 1512 et son imprimante, tapez 3615 code AMSTRAD.

* Dans la limite des stocks disponibles.

Modèle présenté PC 1512 SD couleurs + Imprimante DMP 3160 + l'Intégrale PC+ – 6990 F TTC.





NARC - Un jeu passionnant d'arcade action avec une fin diaboliquement incroyable. Infiltrez les bas fonds du crime et recherchez le chef de l'organisation criminelle de Mr. Big ... enfin, si vous pouvez tenir jusque là. Il faudra que vous triomphiez de son armée de gardes du corps... Des gangs de costauds en imper, tireur fou à la carrure d'un rhinocéros et l'haleine d'un bousier, des tonnes de chiens méchants, un clown psychotique ayant un sens de l'humour diabolique... Vous allez mourir mais pas de rire! Puis viendra l'avaleur de gaz dans sa cadillac - un spécimen rare prêt à vous éliminer alors qu'il roule le long de la Grande Rue vous laissant là complètement essouflé. Tout n'est pas si terrible!... Vous avez un hélico pour vous soutenir, une machine rutilante, un équipement solide et des bons mouvements. Et alors qui est vraiment le chef... Moi, j'ai di que c'était Mr. Big? Non, il est **Mr. BIG!**

AMSTRAD CBM AMIGA ATARI ST

ZAC DE MOUSQUETTE,
06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE,
TEL: (1) 43350675.

STOP INFOS CPC PLUS

AMSTRAD FRANCE ASSURE !

Vous êtes très nombreux à posséder maintenant un 464 Plus ou un 6128 Plus. S'il s'agit là de votre premier micro-ordinateur, pour la plupart d'entre vous, vous êtes également un bon paquet qui êtes passés du CPC classique au CPC Plus (et comme vous avez eu raison !). Les deux modèles de CPC (l'ancien et le nouveau) sont totalement compatibles en ascendance ; c'est-à-dire que tous les programmes créés sur CPC fonctionnent normalement sans problème sur un CPC Plus.
Mais voilà, vous avez été fort désappointés de constater que la plupart de vos vieux programmes sur CPC refusent absolument de se charger sur votre nouveau CPC Plus et ce, essentiellement avec les programmes de jeux du commerce...
Scandale ? Pas du tout ! Il faut savoir que les problèmes de compatibilité existant entre les CPC classiques et les CPC Plus sont du même tonneau que ceux qu'ont pu rencontrer d'autres standards de machines en leur temps. Les exemples de produits créés sur une machine et refusant de tourner correctement sur une même machine plus évoluée sont nombreux.
Ainsi, Apple avait connu des problèmes similaires entre son Macintosh de base et son Macintosh II, Atari avec ses modèles de ST et les nouveaux STE, Commodore avec ses Amiga 500 et Amiga 2000, et même le grand IBM avec tous les problèmes rencontrés sur un logiciel créé sur un PC XT et porté sur un PC AT.
En ce qui concerne nos CPC Plus, l'explication des problèmes de compatibilité avec les anciens CPC est trop technique pour trouver place dans cette rubrique. Rapidement, sachez que bon nombre de programmes utilisaient sur CPC des vecteurs qui sont maintenant dédiés à l'Asic.
Et comme il est pour l'instant hors de question d'utiliser par programmation les spécificités de cette nouvelle puce, c'est le blocage irrémédiable. Cela arrive notamment avec tous les jeux qui allaient, lors de leur chargement, vérifier sur le port d'extension de la machine, la présence ou non d'une interface d'exploration de la mémoire, la Multiface II.
Bien sûr, tous les programmes du commerce édités depuis l'arrivée des nouvelles machines Amstrad sont entièrement compatibles sur CPC et CPC Plus. Nous imaginons mal qu'un éditeur se dispense d'effectuer des tests de compatibilité entre les deux machines avant le lancement de son produit.

Mais voilà, qu'allez-vous faire de tous vos programmes qui refusent de tourner sur votre beau CPC Plus tout neuf, alors que vous possédiez déjà une logithèque bien étoffée sur votre vieux CPC ? Amstrad France intervient alors en vous proposant une solution efficace et toute simple. Il s'agit tout simplement de vous procurer une cartouche incluant les anciennes Rom (mémoire mortes) des CPC. Ainsi, dès que vous voudrez utiliser un logiciel qui refusait de se charger jusque-là sur votre machine, il vous suffira d'enficher cette cartouche dans le port prévu à cet effet et de relancer le logiciel pour avoir la joie de vous en servir comme vous pouviez le faire sur un ancien CPC.
Cette cartouche est disponible dès ce mois de janvier dans tous les points de vente diffusant les matériels Amstrad. Le moyen le plus rapide et le plus simple de se la procurer étant encore d'aller faire un tour sur le serveur Minitel 3615 AMSTRAD, où une rubrique a été spécialement créée pour passer commande de votre cartouche.
Son prix est de 69 F TTC.

CARTOUCHE

GAZZA II



La rédaction du magazine est composée de quelques grands amateurs de football. Il faut avouer que nous n'étions pas gâtés avec les simulations de ballon rond sur CPC, aussi c'est avec impatience que nous attendions tous le premier jeu du genre en format cartouche. C'est Robby, spécialiste éclairé en la matière, qui nous donne son avis sur Gazza II d'Empire.

Gazza c'est Paul Gascogne, le joueur anglais. C'est effectivement le surnom que lui donnent ses fans en Angleterre. Ce joueur était peu connu en France jusqu'à la dernière coupe du monde de football qui s'est déroulée cet été en Italie. Le parcours qu'il a réalisé jusqu'en demi-finale de cette épreuve avec son équipe nationale l'a révélé au public mondial. C'est un joueur de talent, un battant doté d'une frappe de balle puissante, doué d'une très bonne vision de jeu et les défenses adverses redoutent ses montées de terrain balle au pied : très incisives, elles sont souvent à l'origine d'un but.

C'EST QUOI ? UN BON JEU DE FOOT

Il est bien entendu que réaliser une bonne simulation footballistique sur micro-ordinateur n'est pas chose aisée. La chose dépendant, pour beaucoup, des capacités de mémoire et de traitement de la machine. Cependant, s'il n'était pas possible de réaliser sur un simple CPC un jeu à la hauteur d'un Kick Off II comme on peut le jouer sur Atari ST ou Amiga, les nouvelles capacités des CPC Plus et de la GX 4000 offrent de quoi créer un très bon jeu de foot.

A notre avis, il est plus intéressant que le terrain soit représenté dans le sens de la largeur sur l'écran de l'ordinateur. Il est plus facile de suivre les évolutions de vos joueurs dans un scrolling horizontal. Cette représentation est plus avantageuse car elle affiche une plus grande portion du terrain. De plus, il est beaucoup moins handicapant de diriger ses tirs vers la gauche ou la droite de l'écran, alors qu'une représentation verticale du terrain oblige à un certain temps d'adaptation lorsque votre équipe attaque vers le bas de l'écran.

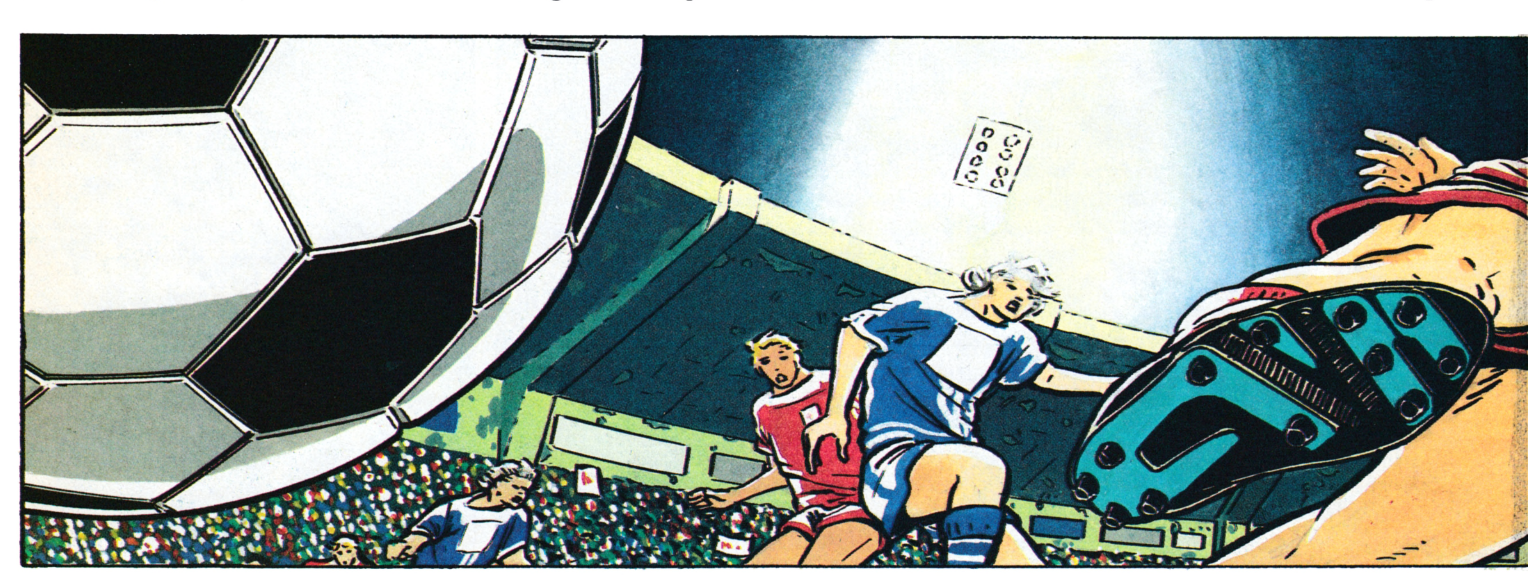
Puisque vous devez changer de terrain lors de la mi-temps, il faut prendre le réflexe d'inverser ses commandes de jeu. Imaginez un jeu d'arcade où votre vaisseau serait collé en haut de votre écran et évoluerait dans un scrolling vertical allant de haut en bas. Vous seriez très déconcerté...



Le genre de représentation du terrain précitée est notamment utilisée avec succès dans Emlyn Hugues International Soccer sur CPC, ce jeu fait d'ailleurs office de référence en la matière.

Pour ce qui est de la représentation des joueurs, nous pensons qu'une vue légèrement plongeante, située à moins de trois mètres au-dessus du sol, est la plus appropriée. Elle a pour avantage d'offrir une bonne perspective et permet à tout moment de savoir à quelle hauteur se trouve la balle.

Une simulation de foot où le ballon reste collé au sol n'est pas une simulation de foot ! Une représentation de l'ombre de la balle (plus ou moins grosse selon sa hauteur) sur le terrain est un atout supplémentaire. Enfin, le joueur doit pouvoir construire un véritable jeu de passes grâce à des commandes simples (les deux boutons des paddles Amstrad le permettraient aisément), diriger ses tirs comme bon lui semble, notamment sur les coups

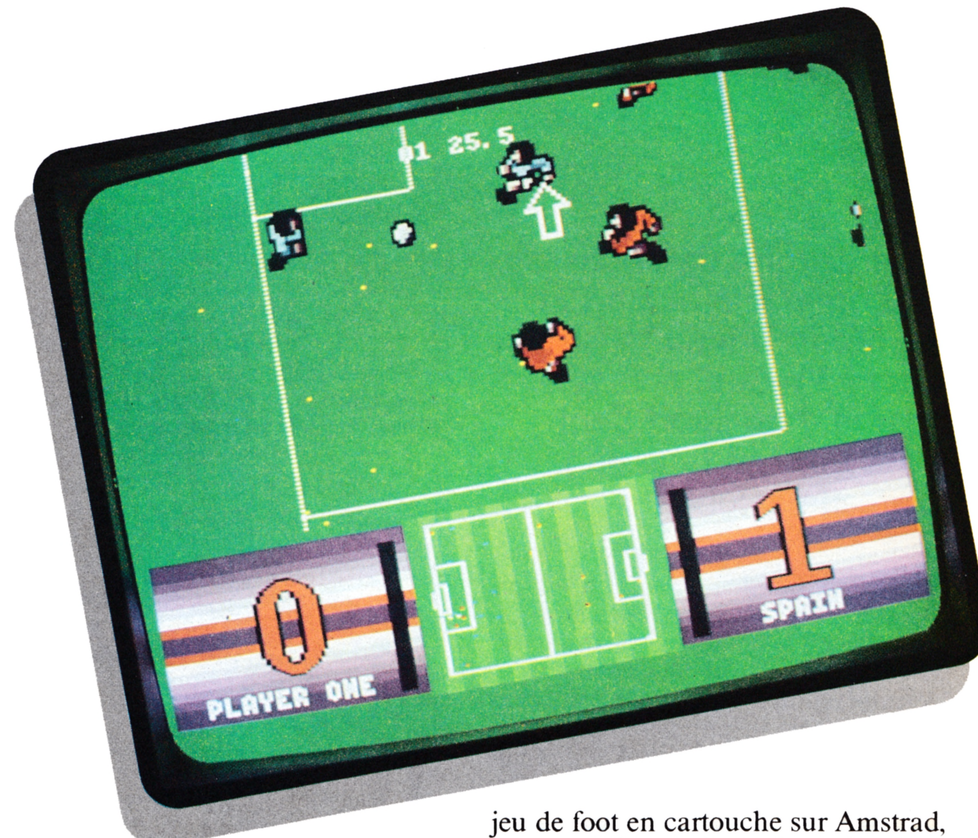


de pieds arrêtés (corners, dégagements de but, penalties, etc). Il doit pouvoir intercepter une balle au sol ou en altitude, jouer avec la tête... Bref, le bon jeu de foot en cartouche serait un Emlyn Hugues utilisant, entre autres, les facilités de scrolling et de sprites des CPC Plus.

ET GAZZA II ALORS ?

Il est clair qu'à l'origine les développeurs de ce jeu étaient pleins de bonnes intentions. Gazza II offre une représentation du terrain vu du dessus et dans le sens horizontal sur les trois quarts de l'écran. Les joueurs sont représentés en légère perspective et il n'y a aucun problème pour différencier les deux équipes. En bas de l'écran, se trouve un « scanner » du terrain qui devrait normalement aider les joueurs à situer la position des leurs sur le terrain.
Malheureusement, les membres de votre équipe sont représentés par un pixel que l'on a beaucoup de mal a repérer sur le scanner en question. De plus, comme il ne nous est pas permis de définir une tactique de jeu (4-4-2, 4-3-3, formation avec libéro, etc.) on ne sait jamais si l'on joue avec un arrière, un demi ou un avant.
Une remarque toutefois : si le jeu original propose des joueurs de taille plutôt petite, il est possible de les quadrupler. Pour cela, sur la page de présentation, donnez rapidement une dizaine de coups de joystick vers le haut. Lorsque le titre Gazza II aura diminué de moitié vous pourrez commencer une partie avec des joueurs nettement plus visibles.
Pour ce qui est de la gestion des joueurs, vous dirigez l'homme qui se trouve le plus près du ballon. Vos coéquipiers sont gérés par la machine et suivent plus au moins la direction du ballon selon les mouvements offensifs ou défensifs.





Pour effectuer une passe, il faut diriger le curseur du paddle dans la direction du joueur visé et appuyer sur le bouton de feu.
Une pression brève déclenchera un tir court et en laissant le doigt appuyé plus longuement sur le bouton, on en décoche un plus puissant et plus long. On aurait aimé noter une différence entre la simple passe et le tir au but. Ainsi, il nous a été impossible de soulever la balle du sol par un tir : le jeu aérien est donc totalement prohibé. Pour un jeu de foot d'origine anglaise, ça la fout mal...
Gazza II ne restera donc pas dans les mémoires comme étant une bonne simulation de foot. Ce jeu a cependant le mérite d'exister mais le désavantage d'être le premier du genre sur une nouvelle machine. Et comme aucun éditeur n'a encore annoncé un autre jeu de foot en cartouche sur Amstrad, les inconditionnels du football micro devront donc se rabattre sur Gazza II, faute de mieux.

Robby

GAZZA II de EMPIRE
Distribué par TITUS
Cartouche pour 464 & 6128
Plus et GX 4000



Graphisme :	71 %
Son :	60 %
Animation :	58 %
Richesse :	46 %
Scénario :	78 %
Ergonomie :	80 %
Notice :	—
Longévité :	44 %
Rhaa/Lovely :	51 %

S

GOLDEN AXE

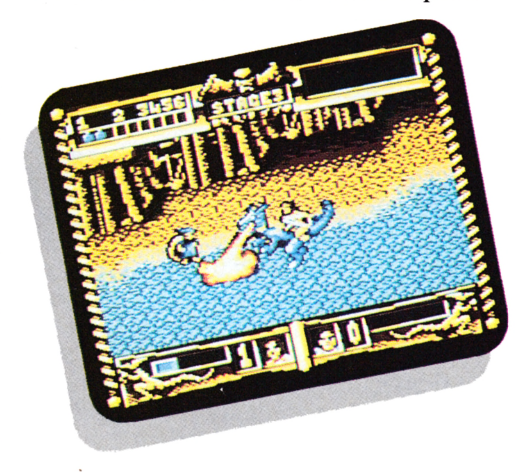


Une histoire de princesse, d'abominable démon et de héros. Il n'en fallait pas plus à Wolfen, nouvelle recrue d'*Amstrad Cent Pour Cent* et fana de jeux d'arcade saignants.

Le célèbre Golden Axe enfin adapté sur CPC a le mérite de respecter presque intégralement la version originale. La musique d'introduction m'a tout de suite rendu sympathique cette conversion, mais la première confrontation avec le jeu m'a incité à la méfiance vis-à-vis de ses performances. Par souci d'objectivité et par fierté, je me devais de vaincre les premiers monstres du jeu et... O surprise !

CONVERSION COLOREE

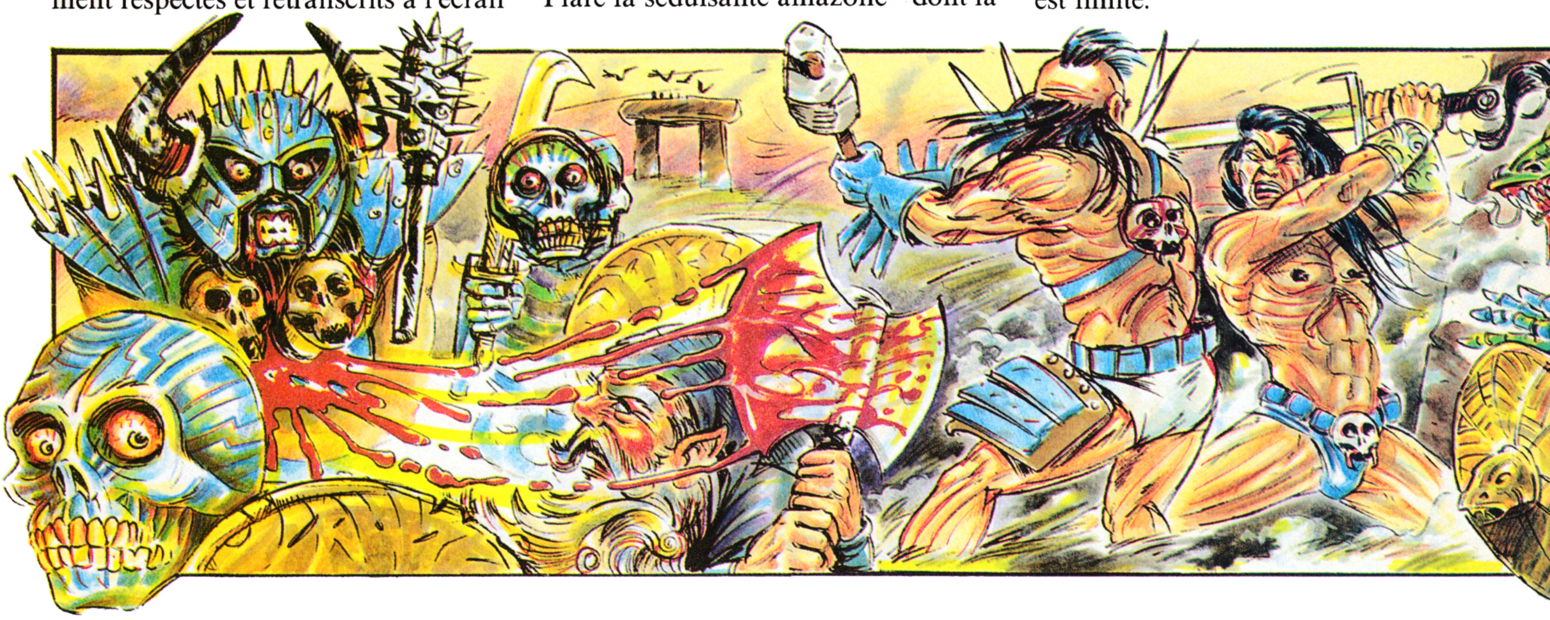
Les programmeurs ont préféré privilégier la couleur à la finesse des graphismes. Les seize couleurs (mode 0) utilisées offrent donc de larges compensations visuelles, particulièrement saisissantes au niveau 5. Ainsi, malgré la basse résolution graphique, la page de changement de round, par exemple, est remarquable.
Par contre, les sprites sont assez petits et peu détaillés. Mais, à l'instar de la borne d'arcade, les plus méchants de vos adversaires sont deux fois plus grands que vous. Et dans l'ensemble, tous les décors du jeu ont été parfaitement respectés et retranscrits à l'écran du CPC, donc on ne se plaindra pas trop.
Bon, vous seul pouvez encore prétendre libérer la princesse et le roi du royaume de Yuria. Vous êtes la dernière chance pour tuer Death-Adder, leur ravisseur, et récupérer la hache d'or. Et pourtant, ça semble mal barré dès le départ : la gestion des déplacements est loin d'être évidente à prendre en main mais, après quelques instants, on arrive, par exemple, à maîtriser d'une double poussée du joystick les charges que peuvent effectuer les personnages contre les hommes de Death-Adder.



PRENEZ LE MEILLEUR LANCEUR DE SORTS

La possibilité du choix des personnages reste, là aussi, fidèle au Golden Axe d'origine. Incarnerez-vous Tyris-Flare la séduisante amazone - dont la maîtrise de la magie est la meilleure -, Ax-Battler le guerrier - moyen en magie - ou bien leur préférerez-vous Gilius-Thunderhead le nain, est carrément médiocre dans ce domaine.
A l'encontre de la borne d'arcade, aucun personnage n'étant plus efficace qu'un autre au combat, autant choisir celui qui utilise le mieux la magie.
C'est le nombre de fioles magiques que vous possédez qui déterminera la puissance de vos sorts. Donc, essayez d'en récupérer le plus possible, cela écourtera quelques combats, vous évitant ainsi des duels prolongés. Par exemple, les six niveaux de pouvoir que maîtrise Tyris-Flare sont très utiles, face aux gros méchants de fin de niveaux.
La nuit, des lutins-voleurs viendront troubler le repos de vos héros. En les frappant, vous récupérerez alors les précieuses fioles magiques. Ne ragez pas trop vite si vous ne parvenez pas à ajuster correctement vos coups. Il faut, en fait, placer votre personnage sur la même ligne horizontale que ces chenapans, pour les atteindre avec précision. Et pour corser l'affaire, le temps est limité.





CREEZ UN DUO DE CHOC

Le grand intérêt de cette adaptation est la possibilité de jouer à deux. L'espérance de vie s'en trouve rallongée puisque le nombre des ennemis à se répartir reste le même. Mais, bien sûr, il n'y a pas plus de potion ni plus de barres d'énergie. En début de jeu, vous disposez de trois crédits. Vous pourrez donc continuez deux fois votre partie si vous jouez en solitaire ; et seul un joueur aura la possibilité de le faire dans le cas d'une partie en duo avec votre meilleur ami.



DES COUPS SPECIAUX

Outre le maniement des armes, votre personnage peut également charger un adversaire. Cette attaque, moins meurtrière qu'un moulinet d'épée, est pourtant hautement recommandée. Elle permet d'être toujours mobile et de se débarrasser plus rapidement de vos adversaires. Le combat à l'épée, bien que plus efficace, exige de rester au même endroit durant deux à trois secondes, secondes durant lesquelles vous serez vulnérable et que mettront à profit les sbires de Death-Adder pour vous porter un coup en traître.
Certains de vos adversaires utilisent d'étranges montures. Vous pourrez, vous aussi, les monter après avoir désarçonné leurs cavaliers. En appuyant sur le bouton de tir, vous utiliserez alors cet atout supplémentaire ; le souffle carbonisant d'un dragon par exemple (très efficace pour exterminer rapidement une fournée de méchants).
Une autre espèce de ces montures improvisées utilise sa queue pour balayer ses assaillants. Si vous la maîtrisez, faites-lui alors traverser l'écran de haut en bas pour vous maintenir à distance respectable des coups de vos ennemis.



VRAIMENT PRENANT

La décomposition soignée des mouvements des sprites, ajoutée à la variété des coups, rend le jeu agréable et prenant. Cependant, la fausse perspective utilisée et certaines scènes quelques



peu fouillies rendent les combats hasardeux. Dans le feu de l'action, il est parfois peu aisé de distinguer un déplacement vers le fond de l'écran d'un saut sur place.
Malgré ces quelques défauts, cette adaptation du hit de Séga est très prenante et l'on entre vite dans le jeu. Seules les brèves coupures dues au chargement des différentes parties de l'aventure laissent à peine le temps de souffler. Ce grand classique de l'arcade devient vite un challenge pour tout amateur d'arcade-aventure, et de longues heures de jeux (ou plutôt de baston) vous attendent. Une fois surmontées, les premières difficultés de jouabilité ne seront plus qu'un bon souvenir en comparaison de ce qui vous attend.

Wolfen

GOLDEN AXE de VIRGIN GAMES
Distribué par SFMI

Graphisme :	68 %
Son :	74 %
Animation :	71 %
Richesse :	90 %
Scénario :	86 %
Ergonomie :	87 %
Notice :	87 %
Longévité :	82 %
Rhaa/Lovely :	85 %



S

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES





Même si vous ne les supportez pas (qui ? mais les Tortues Ninja !), vous aurez toutes les chances de succomber au charme du soft. C'est mignon tout plein, bien réalisé (donc bien adapté), et surtout assez varié pour éviter l'ennui. C'est du moins ce qu'en pense mister Matt Murdock !

Nous, à *Cent Pour Cent*, les Tortues, on les adore. Vous pensez, ces héros de BD, dès le premier jour de leur création, avaient déjà tout pour devenir de parfaits petits personnages de jeux vidéo. Et leur parfaite maîtrise des arts martiaux les rapprochaient déjà de la famille des Dragon Ninja, Double Dragon, et des autres sprites bastonneurs...

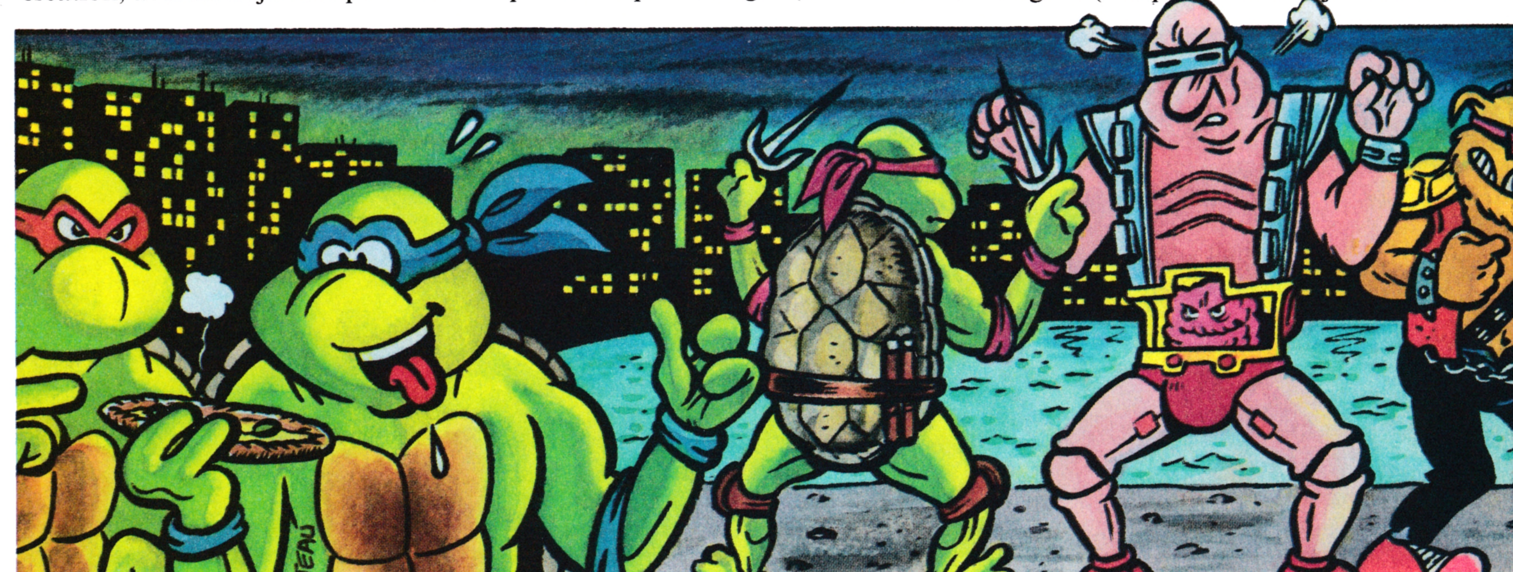
L'UNION FAIT LA FORCE

Les Tortues sont quatre. Je sais, je sais, vous étiez au courant, mais je le rappelle car il vous faudra en profiter tout au long de cette méga stonba sur CPC. Attention, n'allez pas vous imaginer des choses : vous ne déplacez pas les quatre personnages en même temps... Vous n'avez pas encore quatre mains que je sache (quoique Robby envisage sérieusement d'essayer la chose en ayant recours à la chirurgie esthétique, et ce pour pouvoir jouer à plusieurs jeux en même temps !).
Non, vous déplacez un seul personnage, mais en ayant la possibilité de le remplacer par un de ses camarades à n'importe quel moment de la partie. Le mieux est donc d'avancer en faisant des ravages dans les rangs ennemis, tout en gardant un œil sur les points de vie de votre tortue. Dès que ceux-ci commencent à flirter méchamment avec le zéro (ce qui signifie la mort de la tortue jouée), vous changez de tortue (un menu s'affiche en appuyant sur la touche Return du clavier de votre CPC).
C'est le meilleur moyen de ne pas perdre de personnages (si c'est le cas, prenez votre mal en patience : vous pourrez les délivrer dans les niveaux suivants).



OH ! LA BELLE BOUCHE D'EGOUT !

Le soft est très varié, chaque partie caractéristique de New York devenant un nouveau type de terrain de combats entre les tortues mutantes et les mercenaires de Shredder. On commence d'ailleurs directement dans les rues de la ville, qui deviennent un véritable labyrinthe. Les chars et les fantassins vous coursent, le tout avec des sprites très réduits et des graphismes minimaux. Cette partie fait d'ailleurs penser au premier stage de Moonwalker (sur CPC).
Vos chances de survie étant limitées, le mieux est d'emprunter les bouches d'égout (des petites taches jaunes sur



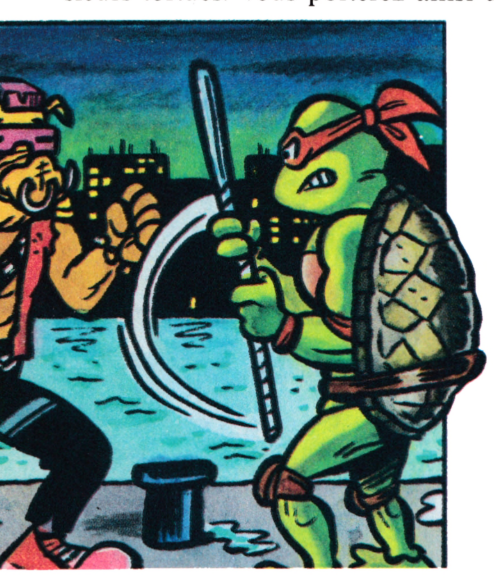
les routes). C'est par ce biais que vous pourrez délivrer la belle journaliste April O'Neil des griffes du Foot Clan !

DONATELLO, RAMASSE LES SHURIKEN

Les égouts (tout comme les immeubles que vous devrez visiter) sont habités de toutes sortes de créatures dégénérées. Des horreurs que l'on se fait plaisir à dégommer. Chaque tortue manie une arme différente, bien qu'il soit dommage qu'elles aient toutes le même effet sur les adversaires. Par contre, les sprites se sont cette fois agrandis, et le jeu y gagne en jouabilité, les Tortues frappent, sautent (superbe saut Ninja avec le joystick vers le haut), et trouvent même des armes en chemin.
Des petites merveilles de grande utilité (tirs, invisibilité, missiles pour détruire les barrières, cordes pour passer d'un gratte-ciel à l'autre), mais malheureusement livrées en quantité limitée... Un petit détail quand même pour les utilisateurs de joystick : on change d'arme en appuyant sur la touche « S » du clavier.

GLOIRE AUX PIZZAS !

Que fait une Tortue Ninja quand elle est blessée et n'a vraiment plus le moral ? Dans le film ou la BD, elle appelle SOS Pizza. Eh bien, c'est la même chose dans le soft. Quand vos points de vie viennent flirter avec le zéro absolu, priez pour trouver une pizza sur votre route, car elle seule, pourra vous redonner une énergie suffisante pour exploser à coups de nunchaku (c'est l'arme de MichaelAngelo) les caïds de fin de niveau.
Tiens, en passant, pour les vilains qui encaissent coup sur coup, utilisez plusieurs tortues. Vous porterez ainsi un





maximum de coups à l'adversaire, gardant vos quatre personnages en vie.

AU SECOURS ! JE SAIS PAS NAGER !

Après avoir délivré la jolie journaliste April O'Neil, les Tortues vont devoir désamorcer les bombes placées par Shredder dans les eaux polluées de l'Hudson. Cette fois, pas de baston, mais une épreuve de course contre la montre.
En nageant ! Gloup, gloup, c'est pas évident, mais vous serez obligés de réussir cette mission pour partir à la recherche de Shredder au volant du mythique bus des Tortues Ninja.

UN BUS LANCE-MISSILES

Conduire un bus en écrasant les piétons, ç'est rigolo. Mais le problème, c'est que ce petit malin de Shredder a mis plein de barrières partout, vous empêchant ainsi d'atteindre les buildings importants. Une seule solution : vous précipiter dans les immeubles rencontrés et y dénicher des missiles. Boum ! ah ! ha ! ah ! les missiles font de gros dégâts !

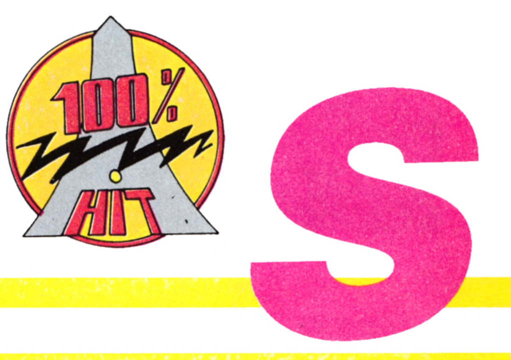
GLOIRE AUX TORTUES

Le soft est mignon, et possède surtout une grande jouabilité. On s'éclate, on découvre, et on se bat pour le finir. Il y a dans les Tortues Ninja une bonne dose d'arcade pure, mais aussi un petit côté aventure (où trouver les objets, à quel endroit servent-ils) et tactique bien sympathique. On attendait impatiemment leur arrivée sur CPC, et on n'a pas été déçu. Encore merci, les Tortues ! Et puis, n'hésitez pas aller voir le film. Ce n'est pas un chef-d'œuvre du septième art, mais il est très très drôle. Un véritable jeu d'arcade aventure sur écran géant...

Matt Murdock



Graphisme :	85 %
Son :	72 %
Animation :	80 %
Richesse :	85 %
Scénario :	87 %
Ergonomie :	82 %
Notice :	75 %
Longévité :	83 %
Rhaa/Lovely :	85 %



LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE

82%

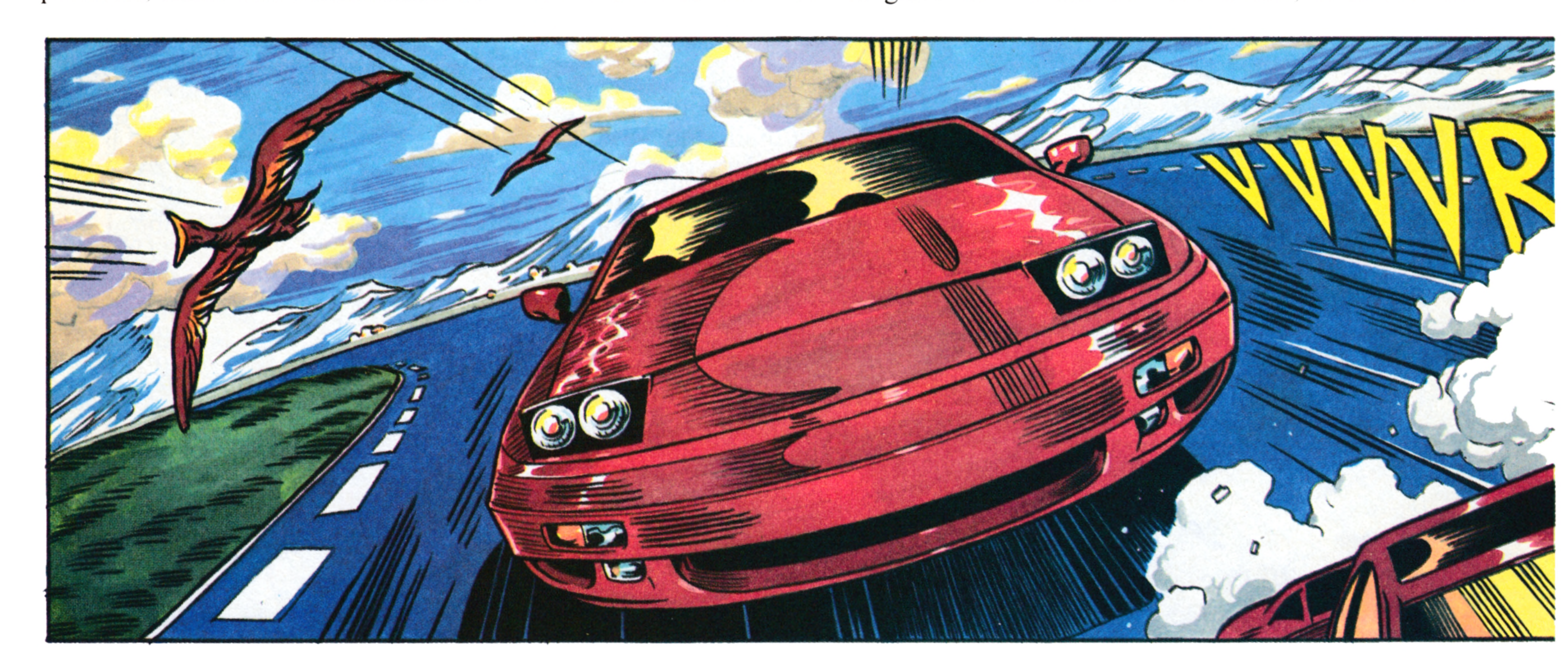
Allez, roulez petits bolides. C'est la ronde infernale des Lotus dans laquelle vous allez entrer. Ne pensez pas que seule la Ferrari est une voiture mythique. Certaines anglaises ne se débrouillent pas mal du tout. Il y eut en d'autres temps la Lotus Europa, il y a maintenant la Turbo Esprit.



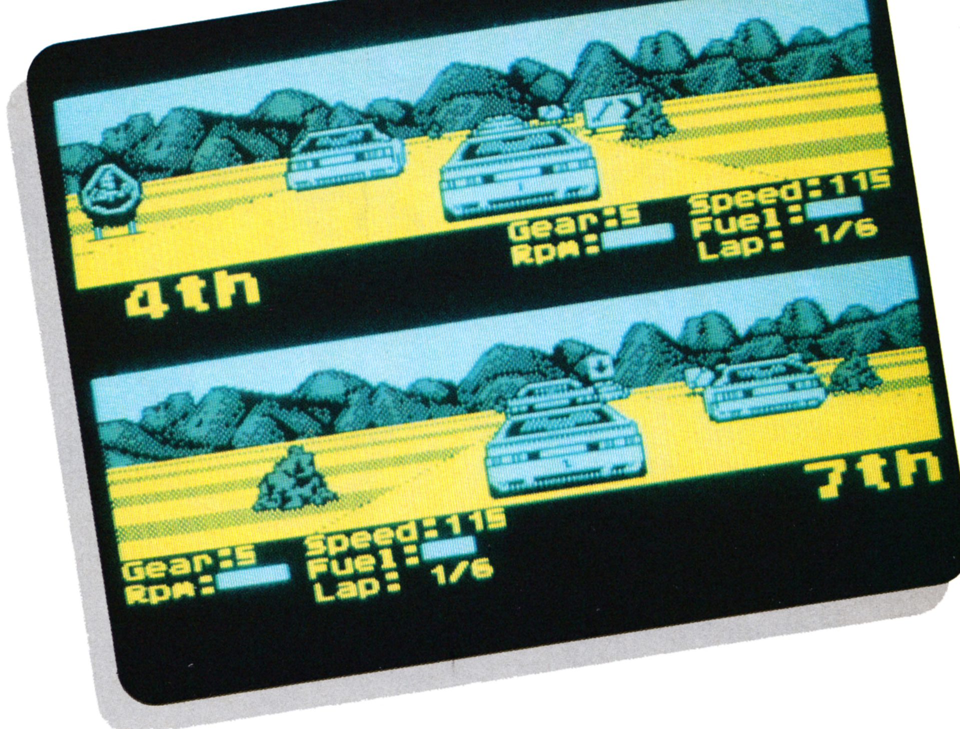
Pour recevoir la coupe Lotus, vous allez devoir affronter sur des circuits spécialement sinueux une quinzaine d'autres voitures de la même marque, ainsi, pas de favoritisme, c'est votre maniement du volant qui décidera de la victoire.

SEUL CONTRE QUINZE

Que vous jouiez seul ou à deux, vous n'aurez pas d'ami. Pas de quartier, il faut absolument arriver dans les huits premiers, sinon c'est l'élimination définitive : quelle que soit votre position au classement général. Chaque course est un recommencement perpétuel. La première course vous plonge brutalement dans le bain. Sur la grille de départ, vous êtes quinzième, pas de quoi pavoiser. Ajoutez à cela que c'est la première fois que vous prenez le volant de ce bolide.
C'est assez de risques pour un seul homme, alors ne soyez pas stupide : avant de vous lancer, choisissez les



options les plus simples. Les auteurs ont prévu pour les débutants un accélérateur automatique et une boîte de vitesses automatique. Il ne vous reste plus qu'à vous occuper de la direction et du freinage. Ce n'est pas aussi simple que ça. Les autres ne vous feront pas de cadeau et ce n'est pas en prenant les bordures que vous réussirez à les dépasser. Celles-ci sont jonchées de panneaux et de rochers en tout genre, un vrai cauchemar, même pour un 4x4.



QUATRE TOURS ENDIABLES

Dès le départ, j'essaie de me faufiler entre les deux voitures qui me précèdent. En me collant derrière la plus lointaine, je parviens à déboiter suffisamment tard pour écarter celle que je suivais. Et d'une ! Dans la foulée, je passe la seconde (pas la vitesse, je vous ai déjà dit que j'étais en automatique). Pas de temps à perdre si je veux atteindre les premières places avant la fin de la course ! Le premier tour est toujours le plus dur car on ne connaît pas le circuit. En regardant les tracés des circuits dans le manuel, vous pouvez vous en faire une vague idée, mais pas de quoi piloter en aveugle.





Heureusement, sur le bord de la piste, des panneaux indiquent le sens du prochain virage. Attention, si vous anticipez trop, vous risquez de mordre la corde et de vous encadrer un panneau ou un rocher. Dans le cas contraire, si vous attendez trop, vous sortirez également de la piste. Apprenez à bien doser vos virages de toute façon, et même si cela manque un peu de réalisme, vous pouvez toujours freiner en plein milieu du virage pour éviter la sortie. L'autre type de danger est celui lié aux autres voitures. Si certains chocs ne font que vous ralentir, arriver trop vite dans une voiture vous enverra invariablement dans les décors, même si vous vous trouviez en plein milieu de la route.
Mais je ne vais tout de même pas vous raconter toute ma course, il en reste sept au niveau le plus simple pour finir le championnat.

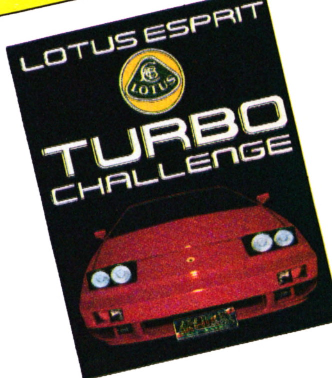
Si le jeu n'est qu'en quatre couleurs, vous oublierez bien vite ce petit inconvénient, les graphismes étant bien réalisés. Bientôt, seuls la course et le classement compteront pour vous. L'animation, par contre, est parfois un peu saccadée, surtout lors du passage des bosses. D'ailleurs, reconnaître un joueur habituel de Lotus Esprit Turbo Challenge est simple : il cherche toujours à voir plus loin que l'écran pour savoir ce qui va lui tomber dessus ou si sa voiture ne lui cache pas un autre concurrent.

Allez, je vous laisse, j'ai laissé un championnat sur le feu !

Lipfy

LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE de GREMLIN
Distribué par SFMI

Graphisme :	85 %
Son :	80 %
Animation :	75 %
Richesse :	80 %
Scénario :	75 %
Ergonomie :	90 %
Notice :	80 %
Longévité :	85 %
Rhaa/Lovely :	85 %







SAGA







Eh ben c'est pas trop tôt. Cela commençait à sérieusement nous manquer. Faut croire que le creux de la vague est passé et enfin messieurs les éditeurs comprennent que les aventuriers boulimiques que nous sommes, n'ont depuis de longs mois trouvé pain à leur bouche.

Il paraît que je dois vous parler d'un jeu d'aventure nommé Saga. Première réflexion. Il ne s'agit pas d'une aventure comme nous avons l'habitude d'en pratiquer dans l'obscurité de la nuit mais d'un jeu fortement inspiré des jeux de rôle.

UN MERLUX VAUT MIEUX QUE DEUX MERLANS TU L'AURAS

Depuis longtemps vous passiez d'agréables moments à vous la couler douce. La vie était belle, les oiseaux chantaient leur plus beau récital, l'odeur du chocolat arrivant sur un plateau dans votre lit vous servait de réveille-midi, la brise du soir... Bref, vous n'en foutiez pas une, jusqu'au jour où votre tuteur Merlux vous fit parvenir un petit mot par la poste régionale. Il vous demandait un sacrifice énorme, celui de laisser tomber votre vie de tout repos et d'accourir pour lui venir en aide.

Voilà, le décor est posé. Il ne reste plus qu'à lancer l'aventure pour affronter les différents pièges et autres difficultés prévues par l'esprit sadique des programmeurs.

Ne m'en voulez pas trop, mais je ne vous dirai plus un mot sur cette aventure (du moins sur son déroulement). Pourquoi ? J'ai passé deux nuits blanches pour jouer à Saga avant de vous présenter le test que voici. Sachez que durant ce rude travail, je me suis fait balader de surprise en surprise, de découverte en découverte. Alors je trouverais cela vraiment trop injuste de vous enlever ce plaisir en vous dévoilant les différentes étapes du jeu.

T'ES QUI TOI ?

Vous avez la possibilité d'incarner un ou deux personnages choisis entre le magicien, l'elfe, le prêtre, l'assassin, le guerrier et le paladin.

Tous ces personnages sont caractérisés par des points de vie (leur résistance aux difficultés), des points de magie (leur capacité à lancer des sorts), la force (la périphérie de leurs biceps), l'adresse (précision lors des combats ou l'utilisation des pouvoirs magiques), l'intelligence (le niveau de leurs études) et enfin, la chance (leur potentialité à gagner au loto).

Il va de soi que chacun trouvera son bonheur parmi le choix proposé, tout en sachant qu'il est difficile de demander à monsieur le curé d'affronter les... (je ne vous le dirai pas) ou encore de demander au guerrier de faire des miracles.

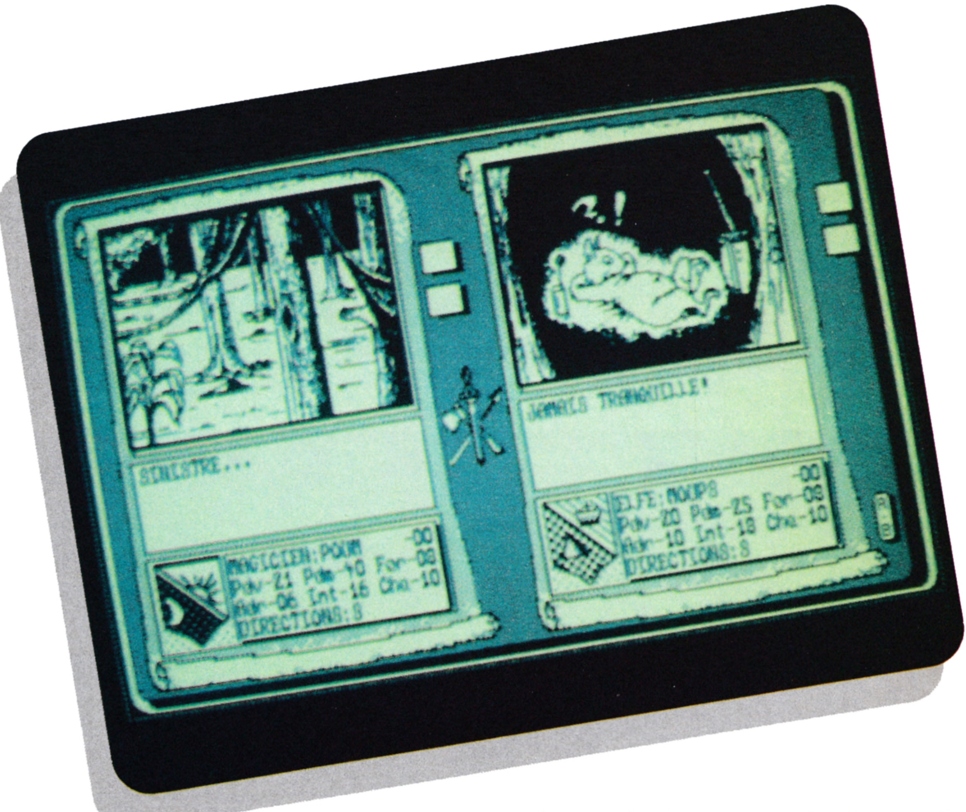
Il est vivement recommandé de diriger deux joueurs. Mais pour des raisons de paix au sein de votre famille, je vous conseille de prendre le contrôle des deux aventuriers : tant pis pour le petit frère.

DEUX ECRANS VALENT MIEUX QUE...

Désolé, je ne m'en lasserai pas. L'écran de votre CPC est partagé en deux. Dans la fenêtre de gauche, vous



aurez la vue du lieu de vos galères, avec une liste détaillée de tous les points caractérisant votre personnage. Cette liste cède sa place pour faire apparaître le menu des diverses actions réalisables par le joueur.
Vous pourrez ainsi effectuer les déplacements (quatre directions cardinales). Prendre, poser, utiliser, donner ou lister les objets en votre possession. Engager une conversation ou, plus énergiquement, attaquer votre interlocuteur : vous aurez ainsi le choix des armes (à main nue, à l'aide de votre arme ou par la magie). Ouvrir portes, boîtes, cercueils et... (non, non, je ne le dirai pas).





Tout cela n'était qu'une description non exhaustive pour la fenêtre de gauche. Passons maintenant de l'autre côté de la barrière, à savoir à la droite de l'écran. Eh bien à droite, c'est comme à gauche, mais pour le deuxième joueur. Alors, déçus ?

LA MODE EST AU NOIR ET BLANC

Avec Saga, ne vous attendez pas à en prendre plein la vue grâce à une palette choisie parmi les trois millions neuf cent quarante-sept mille deux cent trente-deux couleurs offertes par nos machines. Les auteurs ont tout simplement choisi la haute résolution des CPC (mode 2, 640x200 en deux couleurs). Le résultat : une finesse dans les graphismes rarement atteinte dans les jeux d'aventure.
Vous pouvez également sauvegarder vos personnages et encore mieux, enregistrer l'aventure sur votre disquette pour la reprendre après le coucher de la maisonnée. La gestion se fait au clavier ou au joystick, c'est à vous de choisir l'ustensile de communication avec le CPC en début de partie. Pour la petite anecdote, sachez que ce jeu est full compatible sur toutes les machines Amstrad, avec un petit plus sur les versions 6128 (possédant 64 kilo-octets de Ram supplémentaires), les images du jeu étant chargées en quatre fois (d'où un gain de temps considérable).



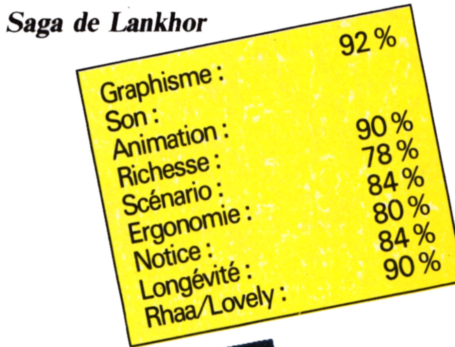
QUATRE MONDES EN UN

Sachez que le monde de Saga est partagé en quatre : votre village, qui respire la magie des contes de fées mais qu'il faudra néanmoins quitter. Plus loin, un monde qui fera rougir les pyramides d'Egypte. Vous visiterez ensuite un autre village, digne des grands noms de la littérature fantastico-macabre (non, ce n'est pas un indice). Pour terminer... là où les héros doivent finir un jour ou l'autre (vous le saurez peut-être un jour). Je sais, cela reste très vague mais croyez-moi, vous me remercierez plus tard de mon silence.



Poum le magicien

Saga de Lankhor

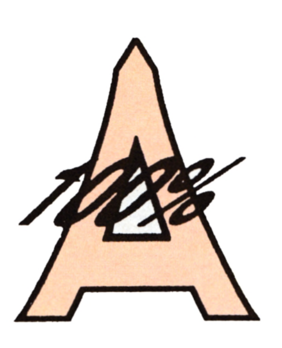




VOTEZ POUR LES A 100 % 1990



L'année 1990 était riche en softs de bonne qualité. Il va de soi qu'un jeu tournant des nuits entières sur vos micros ne peut jaillir par magie sur le marché. C'est le



Pour la troisième fois, ce seront vos votes qui éliront les meilleurs softs dans les différentes catégories.

Comme promis le mois dernier, trois bulletins seront tirés au sort parmi tous ceux que vous nous aurez fait parvenir. Ainsi, trois lecteurs, heureux élus du sort, gagneront une console Amstrad GX 4000 ! Alors à vos plumes et n'hésitez pas à photocopier le bulletin-réponse ou à écrire vos réponses sur une feuille de papier, histoire de ne pas découper votre journal préféré.

ARCADE-ACTION

GHOSTBUSTERS II d'ACTIVISION
L'adaptation du film du même nom et testé par le p'tit Chris qui lui a octroyé 81 % dans notre n° 22.

THE INTOUCHABLES d'OCEAN
Encore une adaptation d'un film du grand écran et toujours testé par le p'tit Chris qui lui a attribué 84 % dans le n° 22.

OPERATION THUNDERBOLT d'OCEAN
La suite du célèbre Opération Wolf, notée 83 % par Matt « le killer » Murdock dans le n° 22.

DOUBLE DRAGON II de VIRGIN GAMES
C'est là la suite de Double Dragon (qui l'eût cru ?) et Matt « le casseur » Murdock lui donna 83 % dans le n° 27.

CHASE H.Q. d'OCEAN
Dans votre Porsche de police, vous poursuivez et arrêtez de dangereux malfrats motorisés en jouant du pare-choc ! Un jeu qui avait impressionné notre ami Septh qui conduit presque aussi follement que vous ne pourriez le faire dans Chase H.Q.
Note : 87 % dans le n° 22.

GALAXY FORCE d'ACTIVISION
Septh, complètement amoureux de la borne d'arcade, avait tenu à le tester dans sa version pour CPC et lui donnait 82 % dans le n° 23.

RAINBOW ISLANDS d'OCEAN
Un jeu adorable où vous éliminez vos ennemis à coups d'arcs-en-ciel, Soizoc adora et nota : 84 % dans le n° 25.

LIVINGSTONE II d'OPERA SOFT
Un bon jeu espagnol, très coloré et riche en décors. Noté 86 % par Poum dans le n° 25.

AMC de DINAMIC
Autre jeu espagnol, très coloré et riche en décors. Noté 94 %, toujours par Poum, dans le n° 26.

DAN DARE III de VIRGIN
Réalisé par Probe Software, donc d'un très bon niveau, Robby en a pensé beaucoup de bien et lui donna 80 % dans le n° 26.



résultat du travail de toute une équipe qui, durant des jours et des nuits, affronte les différents problèmes rencontrés lors de l'élaboration du soft.

Pour encourager ces personnages dans l'ombre, nous avons pensé à l'ultime récompense : les A 100 % d'or.

X-OUT de RAINBOW ARTS
Conversion CPC d'un shoot-them-up Amiga. Chris l'avait apprécié au point de lui attribuer 84 % dans le n° 27.

SATAN de DINAMIC
Une version non officielle de Black Tiger, à laquelle Lipfy avait donné 82 % dans le n° 28.

TURRICAN de RAINBOW ARTS
Autre jeu réalisé par Probe Software et qui avait émerveillé Robby. Noté 92 % dans le n° 28.

SECRET AGENT d'OCEAN
La conversion de la borne de Data East est d'un très bon niveau sur CPC. L'agent Lacsap lui accorda 88 % dans le n° 29.

HOSTAGES d'INFOGRAMES
Vous dirigez un groupe du GIGN et allez prendre d'assaut une ambassade investie par de dangereux terroristes. Robby avait aimé et lui avait donné 82 % dans le n° 29.

DELIVERANCE de HEWSON
La suite de Stormlord a séduit Poum qui lui accorda 88 % dans le n° 29.

MIDNIGHT RESISTANCE d'OCEAN
Rappelle par certains côtés son illustre grand frère Gryzor. Matt Murdock l'a noté 84 % dans le n° 31.

MYSTICAL d'INFOGRAMES
Un shoot them up médiéval-fantastique complètement fou qui a passionné Robby. Noté 81 % dans le n° 31.

ARCADE-AVENTURE

EAGLE'S RIDER de MICROIDS
Une grande aventure intergalactique à la réalisation très soignée comme les aime Lipfy. Noté 90 % dans le n° 24.

CAPTAIN TRUENO de DINAMIC
Les aventures du capitaine Fracasse vues par les Espagnols de Dinamic avaient enchanté le p'tit Chris qui lui avait accordé 84 % dans le n° 26.

IMPOSSAMOLE de GREMLIN
La suite des aventures de Monty la petite taupe a beaucoup plu à Robby qui note le jeu 85 % dans le n° 27.

HAMMERFIST de V.I.D.
Excellent jeu agrémenté de graphismes très fins et de nombreuses animations. Robby lui donna 91 % dans le n° 27.



LES A 100 % 1990

TARGHAN de SILMARILS
Une conversion de maître pour ce jeu développé à l'origine sur 16 bits. Poum lui aurait volontiers donné plus de 90 % dans le n° 28.
TWIN WORLD d'UBI SOFT
Vous incarnez un petit garçon qui évolue dans un monde gigantesque à la recherche d'un méchant magicien. C'est Poum qui lui a donné 83 % dans le n° 28.
TIME MACHINE de V.I.D.
Réalisé par les auteurs d'Hammerfist, Lacsap l'a trouvé beaucoup moins intéressant et lui donna 85 % dans le n° 31.
FLIMBO'S QUEST de SYSTEM 3
Un méchant magicien a enlevé votre copine pour lui voler sa jeunesse. C'est Poum qui vola au secours de la malheureuse ; finalement, il donna une note de 85 % dans le n° 31.
SHADOW OF THE BEAST de GREMLIN
Etonnante conversion du mégahit Amiga, Shadow of the Beast est un jeu remarquablement réalisé. Robby lui octroya 89 % dans le n° 31.
PRINCE OF PERSIA de BRODERBUND
Un jeu colossal où vous errez dans les couloirs d'un donjon à la recherche de votre fiancée. Vous avez une heure pour agir avant que votre fiancée ne se suicide. Soizoc a eu le coup de foudre et a accordé à ce jeu la magistrale note de 98 % dans le n° 32.
RICK DANGEROUS II de MICROSTYLE
La suite de Rick Dangerous tient toutes ses promesses et Robby n'a pas hésité à le gratifier d'un 94 % mérité dans le n° 32.
NINJA REMIX de SYSTEM 3
Version remaniée de The Last Ninja II, Ninja Remix mérite le détour. Robby lui a attribué une bonne note : 83 % dans le n° 32.

JEU D'AVENTURE

MEURTRE A VENISE de COBRA SOFT
Cette enquête policière se déroulant dans la ville magique de Venise avait complètement emballé l'ami Lacsap. 93 % dans le n° 22.
CASTLE MASTER d'INCENTIVE
Est une aventure en freescape qui se passe dans un château fort moyenâgeux. Encore une très bonne production de l'équipe d'Incentive Software que Robby a notée 83 % dans le n° 26.
BLOODWYCH d'IMAGE WORKS
Excellent jeu d'aventure-rôle empruntant de nombreux éléments à d'illustres grands frères tel Dongeon Master. Robby a aimé. Robby a noté 92 % dans le n° 28.
SDAW de LANKHOR
Une aventure labyrinthique dans les égouts de Chicago. Poum l'a noté 82 % dans le n° 32.
LORDS OF CHAOS de BLADE SOFTWARE
Un jeu d'aventure-rôle reprenant certains éléments des Ultima. Lipfy lui a accordé 84 % dans notre n° 32.

ADAPTATION COIN-UP

GALAXY FORCE d'ACTIVISION
(voir résumé dans la catégorie arcade-action)
RAINBOW ISLANDS d'OCEAN
(voir résumé dans la catégorie arcade-action)
SECRET AGENT d'OCEAN
(voir résumé dans la catégorie arcade-action)
MIDNIGHT RESISTANCE d'OCEAN
(voir résumé dans la catégorie arcade-action)
CHASE H.Q. d'OCEAN
(voir résumé dans la catégorie arcade-action)
OPERATION THUNDERBOLT d'OCEAN
(voir résumé dans la catégorie arcade-action)
DOUBLE DRAGON II de VIRGIN GAMES
(voir résumé dans la catégorie arcade-action)
KLAX de DOMARK
(voir résumé dans la catégorie réflexion-stratégie)

SIMULATION DE GUERRE

FIGHTER BOMBER d'ACTIVISION
Simulation de bombardier, simulation donc Lipfy. Noté 90 % dans le n° 28.
SHERMAN M4 de LORICIEL
Simulation de blindés, simulation donc Lipfy. Noté 81 % dans le n° 29.
SNOWSTRIKE d'US GOLD
Simulation de bombardements de méchants dealers. Simulation ? C'est donc Lipfy qui lui a donné 85 % dans le n° 31.
HEAVY METAL d'ACCESS
Simulation de chars en terrain tactique. Simulation ? Oui mais cette fois c'est Poum qui le nota d'un 80 % dans le n° 24.

SIMULATION SPORTIVE

SHUFFLEPUCK CAFE de BRODERBUND
Voici un jeu de palet quelque peu futuriste auquel l'ami Lacsap s'était accroché de longues nuits avant de le noter 91 % dans le n° 22.
KICK OFF d'ANCO
La célèbre simulation de foot dans sa version CPC fut passée en revue par notre maître es simulation, Lipfy, qui lui accorda 80 % dans le n° 23.
FIENDISH FREDDY'S de MINDSCAPE
Ce jeu est une simulation très amusante de divers numéros de cirque. Lipfy avait aimé et lui avait octroyé 78 % dans le n° 23.
TENNIS CUP de LORICIEL
La meilleure simulation de tennis sur CPC. Simulation ? Ben oui, Lipfy quoi ! Noté 82 % dans le n° 26.
STUNT CAR RACER de MICROSTYLE
Excellente conversion de cette simulation de stunt car développée sur 16

REFLEXION-STRATEGIE

TERRES ET CONQUERANTS d'UBI SOFT
Ce wargame avait énormément plu au p'tit Chris de par ses nombreux scénarios et options de jeu, il avait obtenu 90 % dans le n° 23.
SPHERICAL de RAINBOW ARTS
Voilà un jeu original qui a bien dû retenir le p'tit Chris quelques nuits sur son CPC. C'est avec des valises sous les yeux qu'il lui avait alors donné la note de 85 % dans le n° 23.
KLAX de DOMARK
81 % dans le n° 28.
SIM CITY d'INFOGRAMES
Maire de votre ville, vous devez veiller au bon développement de celle-ci. Le maire Alian donna 80 % à Sim City dans le n° 31.
CARMEN SAN DIEGO de BRODERBUND
Vous pistez un malfrat à travers le monde et c'est une bonne occasion

LES A 100 % 1990

pour parfaire vos connaissances en géographie. Poum a beaucoup aimé ce jeu et lui a donné 93 % dans le n° 32.

MEILLEUR GRAPHISME

Une seule réponse : le jeu dans la liste de tous les nominés qui, d'après vous, offre les plus beaux graphismes !

MEILLEUR BANDE SONORE

Une seule réponse : le jeu dans la liste des nominés qui, d'après vous, est agrémenté de la plus belle composition musicale ou des meilleurs effets sonores.

MEILLEUR EDITEUR LUDIQUE

Ici, il vous suffit de donner une seule réponse : le nom de l'éditeur européen qui vous a paru le plus dynamique, le plus proche des joueurs sur Amstrad CPC, au cours de cette année 1990.

MEILLEURE CARTOUCHE

TENNIS CUP II de LORICIEL
La version de Tennis Cup spécialement dédiée aux nouvelles machines Amstrad. Très proche des versions 16 bits ; Lipfy a donné à cette cartouche un 91 % mérité dans le n° 30.

CRAZY CARS II de TITUS
Encore plus beau que sur CPC, ce Crazy Cars II en cartouche a été noté 86 % par Robby dans le n° 30.

SWITCHBLADE de GREMLIN
Un fantastique jeu de plate-forme qui a retenu Robby, de longues heures durant, devant sa GX 4000. Noté 90 % dans le n° 31.
bits. Soizoc lui a accordé 92 % dans le n° 29.

PANZA KICK BOXING de LORICIEL
Ne voilà-t-il pas un jeu de Kick Boxing qui a complètement éclaté Matt Murdock ? L'option permettant à deux joueurs de s'affronter a été fort bien accueillie au sein de la rédaction. Noté 90 % dans le n° 32.

NO EXIT de TOMAHAWK
Un jeu de combat futuriste très bien animé et exploitant correctement les + des CPC Plus. Poum lui a donné 83 % dans le n° 31.

ROBOCOP II d'OCEAN
Superbe jeu de plate-forme tiré du film du même nom. Un gand jeu Ocean auquel Robby a accordé 94 % dans le n° 32.

NAVY SEALS d'OCEAN
Très beau jeu d'Ocean, très dur aussi. Tuez sur 6 niveaux tous les infâmes terroristes qui retiennent deux des vôtres en otages. Robby s'est beaucoup énervé dessus avant de le noter 93 % dans le n° 32.

PANG d'OCEAN
Un jeu fou dans lequel vous harponnez constamment des boules qui rebondissent à l'écran. Robby a aimé, Robby a noté 91 % dans le n° 32.

PLOTTING d'OCEAN
Encore un jeu Ocean, conversion d'une borne de Taito ! Et encore Robby pour la décision finale : 84 % dans le n° 32.

BULLETIN DE VOTE

NOM, PRENOM : ....
ADRESSE COMPLETE : ....
TELEPHONE : ....
MES 3 JEUX PREFERES DANS LA CATEGORIE ARCADE-ACTION SONT :
1 ....
2 ....
3 ....
MES 3 JEUX PREFERES DANS LA CATEGORIE ARCADE-AVENTURE SONT :
1 ....
2 ....
3 ....
MES 3 JEUX PREFERES DANS LA CATEGORIE JEU D'AVENTURE SONT :
1 ....
2 ....
3 ....
MES 3 JEUX PREFERES DANS LA CATEGORIE ADAPTATION COIN-UP SONT :
1 ....
2 ....
3 ....
MES 3 JEUX PREFERES DANS LA CATEGORIE SIMULATION DE GUERRE SONT :
1 ....
2 ....
3 ....
MES 3 JEUX PREFERES DANS LA CATEGORIE SIMULATION SPORTIVE SONT :
1 ....
2 ....
3 ....
MES 3 JEUX PREFERES DANS LA CATEGORIE REFLEXION-STRATEGIE SONT :
1 ....
2 ....
3 ....
D'APRES MOI, LE JEU QUI BENEFICIE DES PLUS BEAUX GRAPHISMES EST :
....
D'APRES MOI, LE JEU QUI BENEFICIE DE LA MEILLEURE BANDE SONORE EST :
....
MES 3 JEUX PREFERES DANS LA CATEGORIE CARTOUCHE SONT :
1 ....
2 ....
3 ....
MON EDITEUR DE JEUX PREFERE POUR CETTE ANNEE 1990 EST :
....

ENVOYEZ VOTRE BULLETIN A :
A 100 % D'OR 1990
MSE, 31, RUE ERNEST-RENAN, 92130 ISSY-LES-MOULINEAUX

Courez vite chez Micromania, il y a plus de 100 000 logiciels et cartouches de jeux à des prix déments

DES PRIX DEMENTS... DES PRIX DEMENTS...

NINJA REMIX	KICK OFF 2
ST et Amiga	*Amstrad Disc*
~~249 F~~ 179F	~~179F~~ 119F

WHEELS OF FIRE	EDITION N° 1
+ Chase HQ + Turbo Out Run + Hard Drivin + Powerdrift	+ Silkworm + Double Dragon + Xenon + Gemini Wing
Amstrad Disc ~~249F~~ 199F	*Amstrad Disc* ~~249F~~ 179F
ST et Amiga ~~299F~~ 199F	*ST et Amiga* ~~249F~~ 179F

3615 MICROMANIA C'EST DEMENT !

MICROMANIA LA DEFENSE
Centre Commercial des 4 Temps - Niveau 2
Rotonde des Miroirs - RER La Défense
Tél. 47.73.53.23

NOUVEAU

MICROMANIA FORUM DES HALLES
LE PLUS GRAND MAGASIN D'EUROPE spécialisé en logiciels de jeux pour micro-ordinateurs et consoles de jeux
5, rue Pirouette et 4, Passage de la Réale
Niveau -2 . Métro et RER Les Halles
Tél. 45.08.15.78

Nouveau Rayon Gameboy en Libre Service

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES
GALERIE DES CHAMPS (Galerie Basse)
84, avenue des Champs Elysées
RER Charles de Gaulle / Etoile
Métro George V . Tél. 42.56.04.13

PRINTEMPS HAUSSMANN
64, Bd Haussmann - Espace Loisirs sous-sol - 75008 Paris
Métro Havre Caumartin - Tél. 42.82.58.36

PRINTEMPS VELIZY 2
CENTRE COMMERCIAL VELIZY 2
Niveau 1 - Rayon Musique-Micro - Tél. 34.65.32.91

PRINTEMPS NATION
2125, Cours de Vincennes - 4e étage - 75020 Paris
Métro RER Nation - Tél. 43.71.12.41

** Attention, stocks limités*
** Offre valable dans les magasins Micromania des Halles, Champs-Elysées et la Défense.*

MICROMANIA
LES NOUVEAUTES D'ABORD !

Venez tester* la nouvelle console portable TURBO EXPRESS et profitez immédiatement de la baisse de prix sur les logiciels NEC : 299F

2450 F*

NEC
Turbo Express
TURBO GRAFX
Select Run

LES HITS	
Ninja Warrior	299F
Chase HQ	299F
Shinobi	299F
New Zealand Story	299F
Rastan Saga	299F
Mister Heli	299F
Vigilante	299F
F1 Triple Battle	299F
World Court Tennis	299F
Hell Explorer	299F
Cyber Core	299F
Strange Zone	299F
Heavy Unit	299F
Son Son 2	299F
Ordyne	299F
PC Kid	299F
Psycho Chaser	299F
Image Fight	299F
Bloody Wolf	299F
Download	299F

LES NOUVEAUTES	
Out Run	299F
Saint Dragon	299F
Bomber Man	299F
Zipang	299F
Afterburner 2	299F
Batman	299F
Formation Soccer	299F
Ninja Spirit	299F
Opération Wolf	299F
F 1 Circus	299F
Super Volleyball	299F
Klax	299F
Final Blaster	299F
Devil Crush	299F
W-Ring	299F
Momo Show	299F
Rabio Lepus Spécial	299F
Gomola Speed	299F
Super Star Soldier	299F
Die Hard	299F

Vous pouvez aussi commander en téléphonant au 92.94.36.00 • Livraison garantie par Colissimo

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 114 - 06560 VALBONNE

CPC 14 TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage **(attention ! Consoles : 50 F)**	+ 20 F
Précisez Cassette ☐ Disk ☐ Cartouche ☐ **Total à payer =**	F

NOM ....
ADRESSE ....
....
Code postal .... *Tél* ....

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
Date d'expiration — / — *Signature :*

COMMANDEZ PAR MINITEL 3615 MICROMANIA

Règlement : je joins ☐ un chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre ☐ je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **24 F**) pour frais de remboursement - N° de Membre (facultatif)
ENTOUREZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX : AMSTRAD 464 . AMSTRAD 6128 . SEGA . PC 1512 . ATARI-ST . AMIGA . NEC . LYNX . GAMEBOY . MEGADRIVE . GX 4000

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA

AMSTRAD 464/6128

Des compilations GEANTES

LES GUERRIERS NINJA *Comp. 6128+
149/199 F
+ SHINOBI
+ DOUBLE DRAGON 2
+ NINJA WARRIORS

LES STARS DE HOLLYWOOD *Comp. 6128+
149/229 F
+ BATMAN LE FILM
+ INDIANA JONES ACTION
+ ROBOCOP
+ GHOSTBUSTERS 2

LES CHEVALIERS *Comp. 6128+
149/199 F
+ STRIDER
+ GHOULS'N GHOST
+ DYNASTY WARS
+ BLACK TIGER
+ LED STORM (GRATUIT)

LA COLLECTION N° 2 *Comp. 6128+
175/249 F
+ DRAGON NINJA
+ OCEAN BEACH VOLLEY
+ WEC LE MANS
+ BUBBLE BOBBLE
+ WONDERBOY
+ ARKANOID 2
+ MATCH DAY 2
+ BASKET MASTER
+ SUPERSPRINT
+ FLYING SHARK
+ RENEGADE

LE MONDE DES MERVEILLES *Comp. 6128+
149/199F
+ NEW ZEALAND STORY
+ RAINBOW ISLAND
+ SUPER WONDERBOY
+ BUBBLE BOBBLE

SEGA ARCADE TURBO *Comp. 6128+
149/199 F
+ TURBO OUT RUN
+ CRACKDOWN
+ SUPER WONDERBOY
+ THUNDERBLADE

10 JEUX SPECTACULAIRES *Comp. 6128+
149/199 F
+ IMPOSSAMOLE
+ E MOTION
+ HOT SHOT
+ SKATE CRAZY
+ FOOTBALLER OF THE YEAR 2
+ STREET FIGHTER
+ SIDE ARMS
+ ROAD RUNNER
+ BUTCHER HILL
+ NIGHT RAIDER

LES JUSTICIERS N°2 *Comp. 6128+
149/199 F
+ GHOSTBUSTERS 2
+ CABAL
+ OPER. THUNDERBOLT

LES AVENTURIERS *Comp. 6128+
149/199 F
+ INDIANA JONES ACTION
+ THE STRIDER
+ VIGILANTE
+ FORGOTTEN WORLDS

DOUBLE ACTION *Comp. 6128+
149/199 F
+ DOUBLE DRAGON
+ WEC LE MANS
+ REAL GHOSBUSTERS
+ DALEY THOMPSON OLYMP.

LES JUSTICIERS *Comp. 6128+
145/195 F
+ DRAGON NINJA
+ ROBOCOP
+ RAMBO 3

LA COLLECTION
175/245 F
Les 15 Logiciels qui ont fait le succès de l'Amstrad! Arkanoïd, Batman, Rambo, Green Beret, Crazy Cars...

EDITION N° 1
129/~~249~~ 179 F
+ SILKWORM
+ DOUBLE DRAGON
+ XENON
+ GEMINI WING

MICROMANIA
LES NOUVEAUTES D'ABORD !

GENIAL ! Un Nouveau Magasin Micromania à la Défense - Les 4 Temps

12 JEUX FANTASTIQUES
149/199 F
+ STORMLORD
+ SUPER SCRAMBBLE
+ SKATE CRAZY
+ NIGHT RAIDER
+ ARTURA
+ DARK FUSION
+ GARY LINEKER HOT SHOT
+ ARCADE FOOTBALL
+ TECHNOCOP
+ MOTOR MASSACRE
+ MARAUDER
+ H.A.T.E.

Prix valables sauf erreur d'impression.

OFFRES SPECIALES MICROMANIA

KICK OFF 2	*Amstrad Disc*	~~179F~~ - 119 F
WHEELS OF FIRE	*Amstrad Disc*	~~249F~~ - 199F
EDITION N° 1	*Amstrad Disc*	~~249F~~ - 179F

PROMOTIONS EXCLUSIVES MICROMANIA

Les 100% A d'Or
59/99F
+ Opération Wolf
+ AfterBurner
+ R Type + Titan
+ 1 autocollant inédit
+ 1 poster de Miss X

Les Vainqueurs
59/99F
+ Forgotten World
+ Thunderblade
+ Tiger Road
+ Last Duel
+ Blastéroids

LES MAITRES NINJA *Comp. 6128+
129/179 F
+ DOUBLE DRAGON
+ LAST NINJA 2

NRJ 159/249F
+ NORTH AND SOUTH
+ TINTIN SUR LA LUNE
+ FIRE AND FORGET
+ TEENAGE QUEEN
+ HOSTAGES

ONE, TWO
ND/249F
+ Fire and Forget 2
+ Crazy Cars 2
+ Barbarian 2
+ One

LES BARBARES
149/199 F
+ BARBARIAN 2
+ RENEGADE 3
+ DOUBLE DETENTE
+ GUERILLA WAR

GENIAL !! MICROMANIA ouvre un nouveau magasin à la Défense

SUPER PROMOTION MANETTES ET CABLES

Manette US GOLD (plus une montre digitale GRATUITE)	109 F	CORDON pour branchement de deux manettes	49 F
Manette NAVIGATOR	149 F	Câble Magnéto AMST.	49 F
Megablaster à Microswitches	79 F	Câble d'extension pour Joystick	49 F
PRO 5000	129 F	Câble de TELECHARGEMENT	49 F
CHEETAH MACH1	129 F	**HOUSSE DE PROTECTION**	
CHEETAH 125+	85 F	Housse CPC 464 COUL.	89 F
QUICKJOY JUNIOR	59 F	Housse CPC 464 MONO	89 F
QUICKJOY JUNIOR STICK	69 F	Housse CPC 6128 COUL.	89 F
QUICKJOY 2 PILOT	79 F	Housse CPC 6128 MONO	89 F
QUICKJOY VI JET FIGHTER	149 F	**DISQUETTES VIERGES**	
QUICKJOY V SUPERBOARD	199 F	4 Cassettes vierges	29 F
QUICKJOY INFRA ROUGE	399 F	4 Disquettes vierges	99 F
QUICKJOY M5 PC COMP.	199 F	10 Disquettes vierges	195 F

** Ces compilations sont compatibles avec le 6128+*



GENIAL !

La montre jeu vidéo à cristaux liquides

149 F ou GRATUITE

pour toute commande d'au moins 450 F de logiciels sur Amstrad.

Jeux disponibles : (Course Auto, Tennis, Foot ...)

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA

AMSTRAD 464/6128

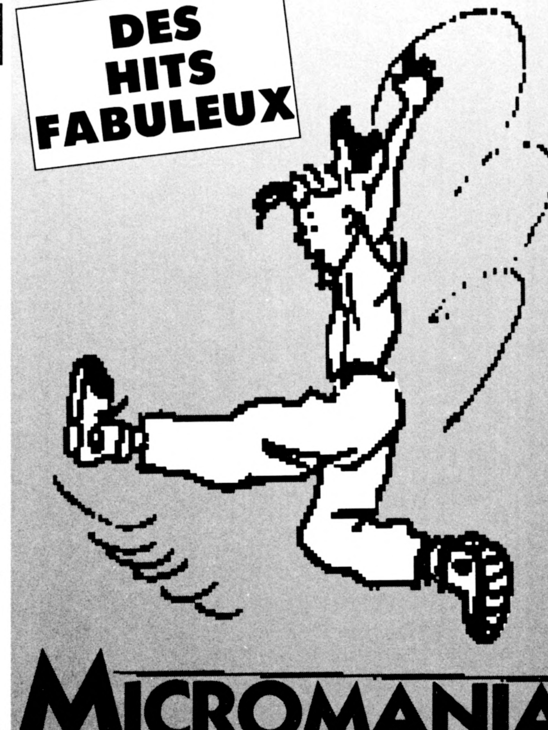
NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER*	
CELICA GT4 RALLY	109/149F
DICK TRACY	145/195F
E SWAT	109/159F
LINE OF FIRE	109/159F
LOTUS TURBO ESPRIT	109/149F
NARC	109/159F
PUZZNIK	109/159F
SECRET AGENT	109/159F
STRIDER 2	109/159F
SUPER CARS	109/149F
NINJA TURTLES	109/159F
TOTAL RECALL	109/159F
UN SQUADRON	109/159F

TOP 10 AMSTRAD	
SHADOW OF THE BEAST	129/159F
GOLDEN AXE	109/149F
SHADOW WARRIORS	99/149F
SUPER OFF ROAD RACER	109/149F
TURRICAN	99/149F
MIDNIGHT RESISTANCE	99/149
SNOW STRIKE	109/149F
ITALY 90(LES CHAMPIONS)	99/149F
BACK TO THE FUTURE 2	109/149F
RICK DANGEROUS 2	99/149F

AUTRES NOUVEAUTES*	
Art de la Guerre	ND/249F
Advanced Destroyer simul. Disc	169/229F 149/199F
AMAZING SPIDERMAN	**140/180F**
APPRENTICE	99/149F
ADIDAS CHAMP. SOCCER	129/179F
BAD LANDS	99/149F
DRAGON BREED	99/149F
GRAND PRIX CIRCUIT	99/169F
JUDGE DREDD	**99/149F**
L'ESPION QUI M'AIMAIT	99/149F
MYSTICAL	149/199F
METAL MASTERS	149/199F
NIGHT BREED (ACTION)	**109/159F**
NIGHTBREED JEU/ ROLE	**109/159F**
NIGHTSHIFT	109/159F
NORTH AND SOUTH	149/199F
OUTBOARD	149/199F
PLAYER MANAGER	139/179F
SAGA	**ND/199F**
SDAW	**ND/149F**
SLIDERS	**ND/199F**
STUN RUNNER	**99/149F**
SWAP	**ND/199F**
ULTIMATE GOLF	**149/179F**
WELLTRIS	149/199F
WORLD CHAMP. SOCCER	99/149F
BLOODWYCH	99/149F
DRAGON'S OF FLAMME	149/199F
INTERNAT. 3D TENNIS	99/149F
KICK OFF 2	139/179F
LA SECTE NOIRE	ND/179F
LE MANOIR DE MORT.	ND/199F
MONTY PYTHON	99/149F
NEW YORK WARRIORS	99/149F
OCEAN BEACH VOLLEY	99/149F
ORIENTAL GAMES	149/199F
PANZA KICK BOXING	199/249F
PIRATES	ND/145F
PRINCE OF PERSIA	149/199F
SHERMAN M4	ND/229F
SIM CITY	149/199F
STUNTCAR	99/149F
TARGHAN	ND/199F
TEENAGE QUEEN	99/229F
TENNIS CUP	169/199F
TIE BREAK	99/149F
TIME MACHINE	99/149F
WILD STREETS	139/179F

1 an de garantie sur tous les logiciels

3615 MICROMANIA - Toutes les descriptions détaillées des jeux et une Gameboy à gagner chaque semaine



GENIAL ! Un Nouveau Magasin Micromania à la Défense - Les 4 Temps

Cartouches pour l'Amstrad 6128 + 464 + et la console Amstrad GX 4000

TITRES A VENIR :	
Chase HQ 2(Course Auto)	295F
Strider 2 (Arcade)	295F
Plotting (Réflexion)	295F
Dick Tracy (Action)	295F
Epyx World of Games (Sports)	295F
Wild Streets (Kung fu)	295F
Crazy Cars II (Course auto)	295F
Tintin sur la Lune (Action)	295F
L'espion qui m'aimait (Arcade)	295F
Spiderman (Arcade)	295F
Toki (Arcade)	295F
Battle Command (Simul. Vol)	295F
Badlands (Arcade)	295F
Stunrunner (Arcade)	295F
Copter 271 (Simul Helico)	295F

TOP GX 4000	
Robocop 2 (Action)	295F
Navy Seals (Action)	295F
Pang (Arcade)	295F
Shadow Warriors (Karaté)	295F
Batman (Action)	295F
Opération Thunderbolt	295F
Barbarian 2 (Combat à l'épée)	295F
Fire and Forget 2 (Course Auto)	295F
Tennis Cup (Simulation)	295F
Klax (Réflexion)	295F
No Exit (Action)	295F
Switchblade (Plateforme)	295F

NOUVEAU

LA CONSOLE GX 4000 990 F
+ 2 manettes de jeux
+ le jeu Burning Rubber (Course Auto)



2 SUPERS HITS SUR UNE DISQUETTE POUR 99 F
Les meilleurs titres jamais développés sur Amstrad CPC réédités dans une collection exceptionnelle.

MICRO CLUB

N°1 Arkanoid 1 + Arkanoid 2 (Casse Brique)	N°9 Platoon + Predator (Action)	N°17 Matchday 2 (foot) + Basket Master (Foot-Basket)
N°2 Gauntlet 1 + Gauntlet 2 (Labyrinthe)	N°10 Crazy Cars + Supersprint (Course auto)	N°18 Wonderboy + Wizzball (Arcade)
N°3 Out Run + Road Blaster (Course auto)	N°11 Bubble Dobble + Flying Shark (Arcade)	N°19 Quartet + Rampage (Arcade)
N°4 Enduro Race + Super Hang On (Course moto)	N°12 Ace of Aces + Infiltrator (Sim. de vol)	N°20 Hypersports + Track'n Field (Sport)
N°5 Intern.Karaté + + Yie Ar Kung Fu (Karaté)	N°13 Renegade + Target Renegade (Combat de rue)	N°21 Thunderblade + 1943 (Arcade) NOUVEAU
N°6 Grysor + Green Beret (Combat)	N°14 Top Gun + Slap Fight (Arcade)	N°22 Road Runner + Metrocross (Arcade) NOUVEAU
N°7 California Games + Winter Games (Sim. sport)	N°15 Rolling Thunder + Rygar (Arcade)	N°23 Nemesis + R-Type (Shoot'em up) NOUVEAU
N°8 Street Fighter + Tiger Road (Combat de rue)	N°16 Daley Thompson + Super Test (Sport)	N°24 Afterburner + Starwars (Arcade Espace) NOUVEAU

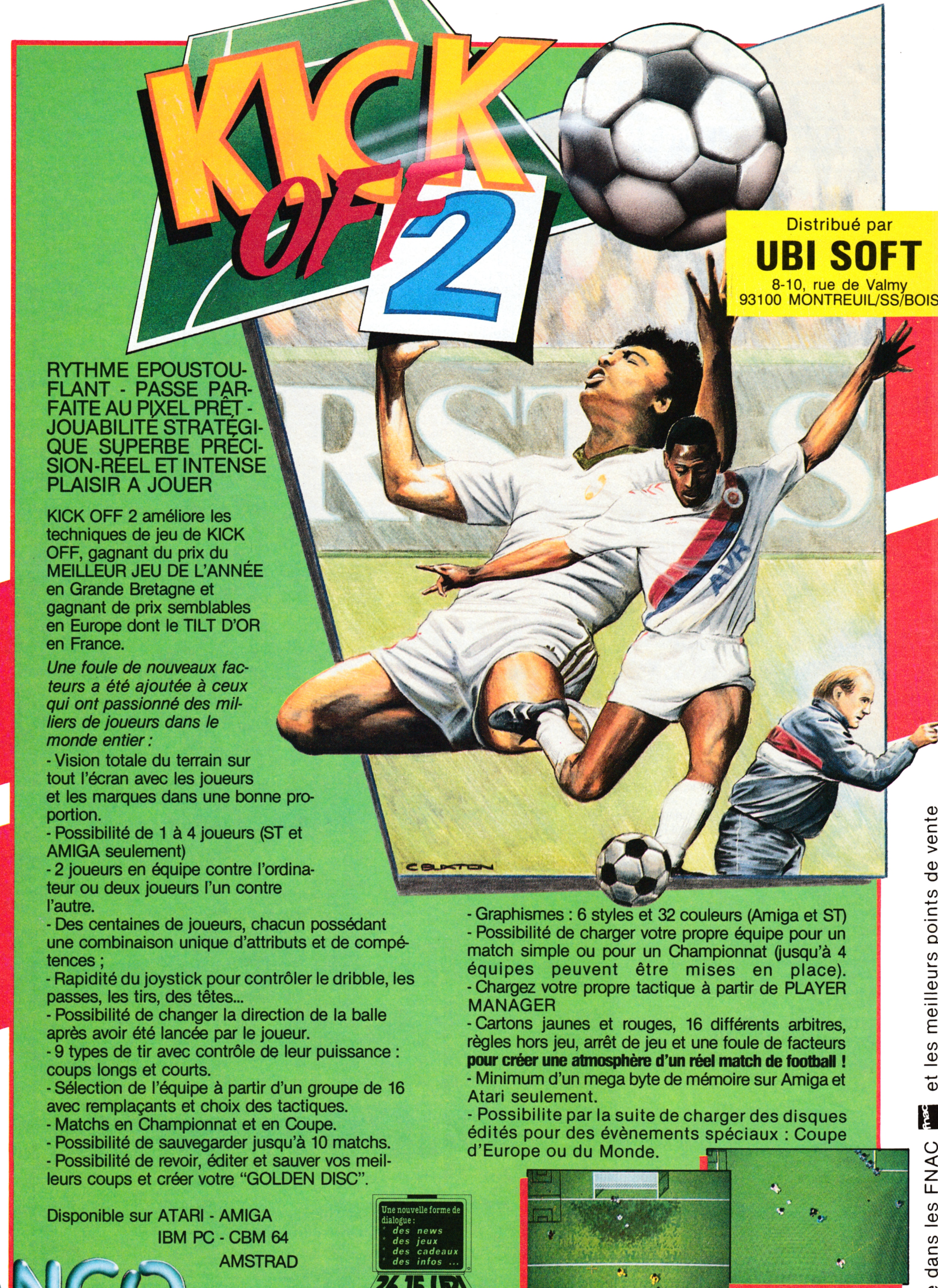
Manette Quickjoy 3 Super Charger 99 F

Manette Speedking 99 F



Prix valables sauf erreur d'impression.

POUR COMMANDER
92.94.36.00
depuis Paris composer le
16.92.94.36.00
3615 MICROMANIA
Vous pouvez aussi utiliser le bon de commande de la 1re page
A envoyer à MICROMANIA, BP 114
06560 VALBONNE


KICK OFF 2
Distribué par
UBI SOFT
8-10, rue de Valmy
93100 MONTREUIL/SS/BOIS
RYTHME EPOUSTOUFLANT - PASSE PARFAITE AU PIXEL PRÊT - JOUABILITÉ STRATÉGIQUE SUPERBE PRÉCISION-RÉEL ET INTENSE PLAISIR A JOUER
KICK OFF 2 améliore les techniques de jeu de KICK OFF, gagnant du prix du MEILLEUR JEU DE L'ANNÉE en Grande Bretagne et gagnant de prix semblables en Europe dont le TILT D'OR en France.
Une foule de nouveaux facteurs a été ajoutée à ceux qui ont passionné des milliers de joueurs dans le monde entier :
- Vision totale du terrain sur tout l'écran avec les joueurs et les marques dans une bonne proportion.
- Possibilité de 1 à 4 joueurs (ST et AMIGA seulement)
- 2 joueurs en équipe contre l'ordinateur ou deux joueurs l'un contre l'autre.
- Des centaines de joueurs, chacun possédant une combinaison unique d'attributs et de compétences ;
- Rapidité du joystick pour contrôler le dribble, les passes, les tirs, des têtes...
- Possibilité de changer la direction de la balle après avoir été lancée par le joueur.
- 9 types de tir avec contrôle de leur puissance : coups longs et courts.
- Sélection de l'équipe à partir d'un groupe de 16 avec remplaçants et choix des tactiques.
- Matchs en Championnat et en Coupe.
- Possibilité de sauvegarder jusqu'à 10 matchs.
- Possibilité de revoir, éditer et sauver vos meilleurs coups et créer votre "GOLDEN DISC".
- Graphismes : 6 styles et 32 couleurs (Amiga et ST)
- Possibilité de charger votre propre équipe pour un match simple ou pour un Championnat (jusqu'à 4 équipes peuvent être mises en place).
- Chargez votre propre tactique à partir de PLAYER MANAGER
- Cartons jaunes et rouges, 16 différents arbitres, règles hors jeu, arrêt de jeu et une foule de facteurs **pour créer une atmosphère d'un réel match de football !**
- Minimum d'un mega byte de mémoire sur Amiga et Atari seulement.
- Possibilite par la suite de charger des disques édités pour des évènements spéciaux : Coupe d'Europe ou du Monde.
Disponible sur ATARI - AMIGA
IBM PC - CBM 64
AMSTRAD
Une nouvelle forme de dialogue :
des news
des jeux
des cadeaux
des infos ...
36 15 UBI
ANCO
AVR
C BUXTON
Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente

LES PLUS BELLES LETTRES DE MISS X

Ça cogne au carreau, comme le gel du petit matin. *Cent Pour Cent* attaque vaillamment sa troisième année d'existence. Dans un mois, un petit mois, trente et un jours, *Cent Pour Cent* aura trois ans. 1095 jours au service de tous les fans du CPC. A votre service. Joyeuse année à tous : qu'elle vous soit aussi bénéfique que les deux précédentes.

Salut Miss X,

Votre magazine est super, mais on n'arrive pas très bien à savoir si les nouveautés présentées sont seulement sur cartouche ou sur disk. Par exemple : Robocop II, on n'a pas su sur quel format il était, de même pour Prince of Persia. Dites-nous si les graphismes sont aussi bien sur cartouche que sur disk...

Fabrice

Salut Fabrice,

Bon, OK. On s'est planté le mois dernier pour Robocop 2 et Prince of Persia. Robocop 2 est seulement disponible en cartouche pour le CPC +, et il n'est pas prévu qu'il sorte sur D7. C'est tout le contraire pour Prince of Persia qui, lui, n'est disponible que sur D7 ou K7. Voilà, j'espère que maintenant tu pourras t'y retrouver.

Salut Miss X,

Après lecture de ton courrier, j'ai quelques suggestions à te faire, en particulier sur l'éventuel édition d'un numéro hors série... Je suis d'accord pour un hors série, mais pas pour des jeux déjà testés. Si Lionel veut se procurer la liste de tous les « A D'OR », il peut commander les numéros 10 et 22 de** Cent Pour Cent **(21 F + 7 F de frais de port, soit 28 F par numéro), à votre service « anciens numéros » dont je suis, d'ailleurs, très content.

Je préfèrerais voir un numéro testant les utilitaires disponibles sur CPC, car je suis persuadé que le CPC est capable de faire autre chose que jouer. De plus, vous pourriez parler des différentes interfaces, le problème serait ainsi réglé. Pour les tests des compil, c'était formidable, dommage que vous cessiez la rubrique. Mais au moins, donnez votre avis quand il y en a de nouvelles qui sortent... Salut et à bientôt.

Amsali

Hye Amsali,

Je ne suis pas sûre que tous les lecteurs soient d'accord avec ton idée d'un numéro hors série sur les utilitaires et les interfaces. J'attends de voir si d'autres CPCistes sont du même avis que toi pour retenir ta proposition. Pour les compil, nous arrêtons la rubrique, mais nous vous tiendrons, bien évidemment, au courant des nouveautés dans les pages d'Actu. Ciao Mec.

O belle Miss X,

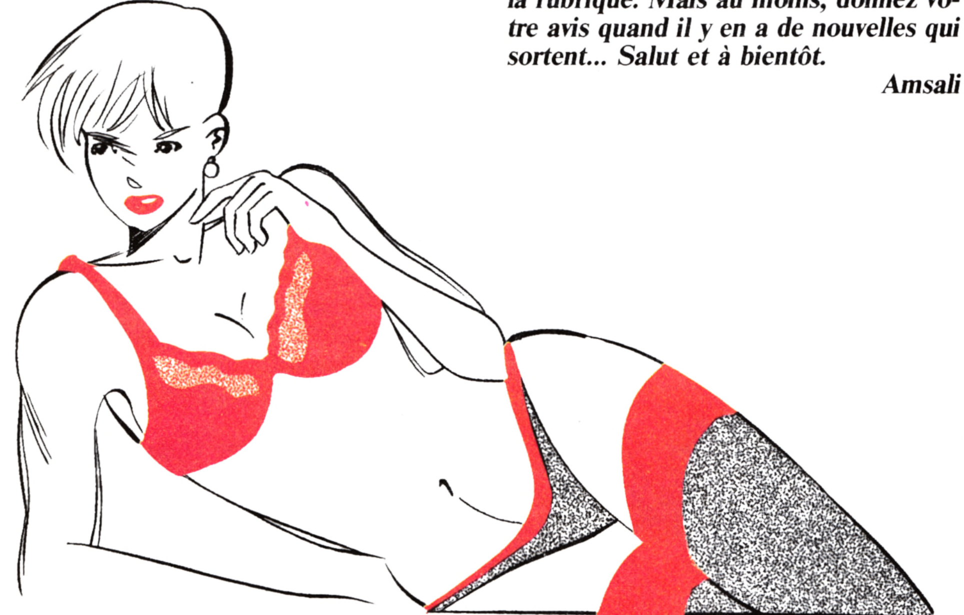
Je t'écris car j'ai un gros problème : j'habite à la Réunion, l'île de la Réunion, où tous les jours le soleil éclate. Ah ! Ah ! Et chez vous, il pleut et il neige. Enfin, arrêtons. Voilà mon problème : je n'arrive pas à trouver OCP. Je me demandais, je sais que ça va être difficile, je me demandais si vous pourriez m'aider ? Je ne trouve aucune société de vente par correspondance qui fasse les DOM-TOM. Bon, je t'envoie un coup de soleil et si tu viens à la Réunion, passe me rendre visite.

Le Surfeur

Salut Surfeur,

Il faut que tu sois sacrément gonflé pour emprunter le pseudo de mon héros de BD préféré (Surfeur d'argent). Mais je ne t'en veux pas. Pour ton problème, la meilleure solution serait de te trouver un correspondant en France (passe une petite annonce dans *Cent Pour Cent*) qui pourrait acheter les D7 que tu cherches et qui te les enverrait. En contrepartie, tu pourrais l'accueillir chez toi s'il va à la Réunion. Et puis tiens, puisque toi tu nous envoies un coup de soleil de ton île, moi je t'adresse une bise glacée depuis les pentes enneigées de Vars où je vais bientôt aller skier. Chacun son truc. Ciao bronzé.

Miss X



MISS X



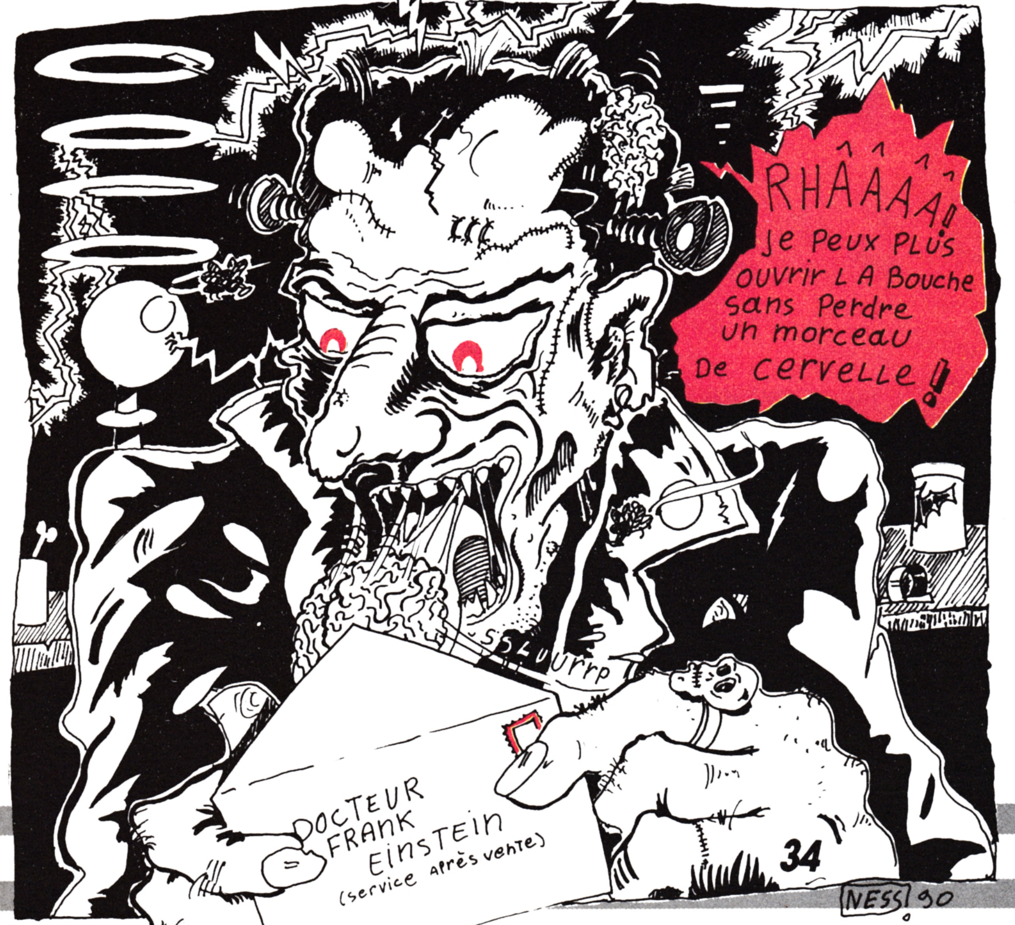
UN FRANCK EINSTEIN VAUT MIEUX QUE DEUX POUM TU L'AURAS

Vous connaissez la différence entre un éléphant et un vélo belge ? Non ? Ouah l'aut', hé... Ben c'est pourtant simple : un éléphant vaut mieux que deux vélos belges tu l'auras.

Bon, ça va, je sais : personne n'a rien compris, ni au titre, ni au chapeau, mais je m'en fous, je ne vais même pas prendre la peine de les expliquer ; si vous voulez vraiment en savoir plus, téléphonez à Edika et demandez-lui ce qu'il avait bu lorsqu'il a trouvé cette blague.

Cher Monsieur Sined, Je viends faire appel à vous pour vous demander où je peu trouver le livre de Dams car je ne l'ai pas on m'a vendu la disquette sans la notis a moins que si vous pouvez m'envoyer les lettres pour assembler, pour sauver l'assemblage et après pour faire tourner le programme S.V.P. Je vous remerci d'avance monsieur je vous envois une enveloppe timbrer pour que vous me réponder le plus vite possible si vous avez la notis ptohocopier les feuilles principale vous me dire combien je vous devrez sincere salutation distinque

Bernard Venacter, Gagny



Cher Monsieur Bernard, je suie desoler de vous à prendre que ce né pas Sined mai Franck qui répond à ce genre de lettres d'habitue le livre de Dams é toujours vandue avaique le logiquiel a moin que vous aillez pas acheter l'eau riz git nale alors je peu rien fer. Bise au si (ou ailleurs, je ne suis pas raciste).

Cher Franck, Je t'écris parce que je suis totalement effondré. Ca fait des mois que j'essaie de me procurer les démos de Logon, mais ça vient pas, alors je craque. Et puis j'ai lu dans votre merveilleux magazine que vous alliez faire une rubrique avec les mecs de Logon, alors je te serais reconnaissant si tu pouvais leur dire de me contacter, ou seulement me donner un moyen de les contacter. En guise de remerciement, voici quelques trucs qui, d'après moi, devraient être connus de tout le monde parce qu'ils sont d'enfer.
Un soir que j'étais devant mon CPC et je pensais aux 16 bits et à leur mode Interlace, je décidais de voir si cela n'était pas possible à faire sur un CPC et voilà :

```
10 OUT &BC00,8 : OUT &BD00,3
10 OUT &BC00,9 : OUT &BD00,6
10 OUT &BC00,4 : OUT &BD00,87
10 OUT &BC00,2 : OUT &BD00,45
10 OUT &BC00,7 : OUT &BD00,56
```

Esssaie donc cette routine sur plusieurs pages écran !

Stéphane Dupuy, Laplume

Merci pour le petit truc, c'est rigolo. Même si c'est pas du vrai mode entrelacé comme sur l'Amiga, puisque tu ne doubles pas la résolution au passage (t'imagines ? 640x400 en mode 2 ? Ce serait merveilleux !) mais l'effet est tout de même marrant, voire sympa. Quant aux Logon System, le meilleur

moyen de les contacter maintenant qu'ils bossent avec nous, c'est encore de leur écrire au journal, qui, selon la formule consacrée, transmettra.

Salut les gars.

Je lis votre revue passionnément depuis le début et je suis un fana d'assembleur. Voici mon problème : la semaine dernière, je me suis bidouillé un cordon reliant mon radio-cassette par la prise casque à mon CPC 6128, par la prise stéréo. Calme et serein, j'allume mon CPC puis, les mains moites, je mets en marche la radio. C'est alors que se produit une explosion... de joie !
Le son de la radio sort par le haut-parleur du CPC. J'ai constaté deux choses : 1) le son passe même lorsqu'un programme marche et 2) il passe en même temps que le son programmé (Sound, etc.). Bref, j'aimerais savoir s'il est possible d'enregistrer le son de la radio, ce qui donnerait des digitalisations d'une qualité nettement supérieure à EchoSoft.

F.B. Cracker

Glurp ! Bon, procédons par ordre et méthodiquement. Avant tout, je dois préciser que je suis loin d'être un crac en électronique, et que moi, tout ce qui est branchements, connexions, courts-circuits et tout le tralalala, hein... Mais là franchement, ça me semble bizarre.
Que le son passe, d'après Sined, c'est parfaitement possible, y'a pas de raison. Mais quant à le digitaliser, c'est un « Niet ! » catégorique et définitif, puisqu'il ne passe pas du tout par le PSG, mais directement depuis la sortie stéréo (ici utilisée comme entrée) vers le haut-parleur. Donc aucune chance, CQFD et MCP en même temps.

Salut Franck.

Avant de te demander quoi que ce soit, je t'implore de ne pas divulguer ma lettre auprès des autres rédacteurs (deux en particulier). Je voudrais avoir, en exclusivité, des renseignements sur un logiciel qui m'a l'air très alléchant. Mon problème est simple, il semble qu'un silence de mort pèse sur le logiciel de musique développé par Poum et Sined. Or donc, cela m'intéresse grandement, car un soft comme ça, je l'attendais depuis belle lurette. Alors par pitié, même si tu ne me réponds pas dans ton courrier (je comprends que tu tiennes à ta peau...) donne-moi un peu plus de renseignements, histoire que je sache à quoi m'en tenir. Grosses bises à Miss X et aux autres belles m'selles de la rédac.

Tony, dit Ledoux

OK, prenez tous bien note, car Equinoxe (c'est son nom) ne devrait plus trop tarder à sortir. Quand exactement ? Ben, quand Poum l'aura terminé et que Sined aura débuggué ses routines. Déjà, il ne se plante plus qu'une fois sur deux, au lieu d'une fois sur trois la semaine dernière...
Non, je rigole : il est VRAIMENT presque terminé. Le principe est légèrement inspiré de SoundTracker sur Amiga, pour les ceusses qui connaissent. Tout est pensé pour que même celui qui n'y connaît rien en musique puisse quand même se prendre pour Jean-Michel Jarre.

Quant au pro, il est censé les connaître. Quinze sons dont on peut modifier l'enveloppe de fréquence, de volume et de bruit (exclusif : les enveloppes sont jouées au 300e de seconde, au 50e ou au 25e !) sont disponibles, et une boîte à rythme est incorporée. Le clavier du CPC est évidemment transformé en clavier de piano (2 octaves). Et puis bon, je vais arrêter là, sinon on va croire que je fais de la pub gratuite. Alors que pas du tout, Poum m'a payé un restau chinois l'autre soir et m'a bourré - la gueule, bien sûr, qu'allais-tu encore imaginer, Fifou ? - pour que je dise du bien d'Equinoxe. Le vache.

Mon cher Franck...

Vieux bonze de 75 berges, mais féru de programmation et lecteur assidu de tes articles, je me permets de t'écrire pour savoir s'il te serait possible de lever un coin du voile sur un mystérieux incident de programmation, dont j'ai pu corriger les effets, sans en comprendre la cause.
J'avais établi il y a deux ans sur mon CPC 464 équipé d'un lecteur de disquettes et de Ram supplémentaire, deux logiciels distincts, adaptés à mes problèmes personnels de gestion. A noter que dans l'un comme dans l'autre, les instructions et résultats s'affichent dans plusieurs fenêtres, variables en taille. Puis j'ai eu l'idée de les regrouper en un seul programme, pour pouvoir immédiatement utiliser dans l'un les résultats de l'autre.
Après avoir vérifié la concordance des variables dans les deux listings, RENUMé les parties en Basic et rectifié les routines annexes en assembleur pour éviter tout chevauchement intempestif, j'ai rechargé par LOAD et MERGE. Il ne me restait plus qu'à effectuer l'interconnexion, en ajoutant dans le menu de chacun une commande renvoyant dans celui de l'autre. Tout marche bien, à cela près que tous les affichages prévus en WINDOW #2 brillent par leur absence ! PRINT, PRINT #1, PRINT #3 marchent parfaitement, mais PRINT #2, nenni (alors que CLS #2 efface bel et bien la fenêtre que j'ai définie). Histoire de voir, j'effectue en mode direct WINDOW SWAP 2,3 et hop : les textes en #2 réapparaissent et tous ceux en #3 ont disparu ! Nouvel essai : WINDOW SWAP 3,7 envoie le « non-affichage » sur un canal inutilisé, et tout réapparaît. Quelle instruction invisible aurais-je involontairement déclenchée ?

Père Plexe

Cher Père Plexe, ta lettre me fait bien plaisir. D'abord parce que tu es mon premier lecteur de 75 berges, je trouve ça génial. Et puis ensuite, parce que je ne sais absolument pas quoi te répondre... Il semblerait que tu sois tombé sur un bug du Locomotive Basic, je ne vois que ça (note à tout le monde : on dirait pas comme ça, mais j'ai abrégé au maximum la lettre du Père Plexe, mais il m'a prouvé avec moult détails que l'erreur ne venait pas de son programme). Alors pour te remercier, je t'offre un abonnement d'un an à *Cent Pour Cent*, et en profite pour lancer un petit concours : si vous aussi, vous avez découvert un bug dans le Basic (ils sont très rares), une instruction qui ne fonctionne pas parfaitement ou qui ne produit pas les résultats escomptés, écrivez-moi, décrivez-moi la chose, et gagnez un abonnement à *Cent Pour Cent* - ou autre chose pour ceux qui sont déjà abonnés. Cool, isn't it ?

Voilà, il est déjà l'heure de nous séparer, non sans faire auparavant mon autocritique. En effet, je vous ai promis depuis maintenant trois mois une routine assembleur permettant de trier un tableau de chaînes de caractères... C'est juré-craché, elle sera là le mois prochain. En attendant, bronzez bien sur les pistes alpines et joyeuses Pâques.
Franck Einstein (from Ringard Soft aussi, sans oublier Popol, membre fondateur du groupe)

PS : Un pensée spéciale pour Spring de (l'ex) Syntax Error, qui depuis la fin de ce mois de décembre, en a terminé avec les "mes respects, mon adjudant" et autres "vos papiers, s'iou plaît". Une autre pensée spéciale pour Septh, qui, lui, devra attendre encore un mois pour enfin être un homme, un dur, un vrai. Comme Sim.



POKES AU RAPPORT

Bienvenue dans cette 32e édition de « Pokes au Rapport », la première de cette année 1991. Et puisque c'est généralement en début d'année que l'on prend des bonnes résolutions, je vous promets, pour cette nouvelle année, de l'inédit, de l'initiation, des pokes en pagaille et toujours les meilleures bidouilles à l'ouest de la ligne B du RER.

Pour ce mois de janvier, vous allez me dire que je ne me suis pas trop cassé la tête. Effectivement, il y a beaucoup moins de jeux passés en revue de « pokage ». Toutefois, je tenais à vous offrir des bidouilles de derrière les fagots pour, à mon avis, les deux meilleurs jeux de la fin d'année 1990 : je veux parler de l'excellent Rick Dangerous II et de l'extraordinaire Prince of Persia.
D'autre part, pendant que vous étiez en train de sabrer le champagne et de vous goinfrer de foie gras, les membres de la rédaction ont mis les bouchées doubles pour vous offrir tout au long de 1991 un *Amstrad Cent Pour Cent* hautement intéressant et il sera dommage de rater un seul numéro de votre bible mensuelle.



RICK DANGEROUS II LA TOTALE !

Comme promis, voici la totalité des pokes pour la suite des aventures de Rick Dangerous. Vu le très haut niveau de difficulté de ce jeu, il nous fallait impérativement obtenir au moins des vies en infinité pour avoir une chance d'en venir à bout. Quoique, même avec l'avantage des vies illimitées, vous vous apercevrez que les auteurs de Rick Dangerous II ont été particulièrement vicieux dans l'élaboration de leurs pièges.
Seule une très bonne connaissance des cinq parties du soft, et éventuellement un plan détaillé, permettrait à un très bon joueur de terminer ce challenge avec les six vies autorisées dans l'original.

Je vous propose donc des vies infinies mais également des munitions et des bombes en nombre illimité... Et puis, tant que nous y sommes, nous allons voir comment rendre votre héros totalement invulnérable !
Avant de se lancer dans le bidouillage intensif de votre disquette de Rick Dangerous II, je vous conseille fortement d'en faire une copie de sauvegarde. Rien de plus simple, il vous suffit de la copier avec Discology en utilisant la fonction « copie intégrale » du copieur. Une fois l'opération terminée, essayez de jouer avec cette deuxième disquette de Rick 2. S'il s'avère que la copie ne fonctionne pas, recommencez tout en validant dans le menu disquette du copieur les options « chercher densité » et « recherche longue ».

POKES SOUS DISCO

Pour poker directement le jeu en disquette sous Discology, voici les endroits où vous devrez vous rendre avec l'éditeur. Placez à chaque fois un 00 (NOP) à la place du 3D trouvé sauf dans le cas de l'invulnérabilité, il faut alors mettre un C9 (RET).
Vies : piste 10, secteur 09, adresse &00C2.
Munitions : piste 11, secteur 05, adresse &0031.
Bombes : piste 11, secteur 07, adresse &01D3.
Invulnérabilité : piste 11, secteur 04, adresse &0067.

RECHERCHES SOUS DISCO

Pour les ceusses qui ont une version du jeu en cassette (je n'avais qu'une version disquette à ma disposition), je propose de transférer d'abord le jeu sur disquette (si vous possédez un lecteur DD1 externe, bien sûr) et d'effectuer les recherches suivantes grâce à l'éditeur de Disco. Là aussi, il faut remplacer les 3D par un 00 sauf dans le cas de l'invulnérabilité où il faudra mettre un C9.
Vies : 3D,32,CD,86,CD,39.
Munitions : 3D,32,CE,86,CD,4C.
Bombes : 3D,32,CF,86,CD,5F.
Invulnérabilité : 3D,32,2E,97,3A,B6.

MULTIFACE II

Bon, vous ne possédez pas de lecteur de disquette en sus de votre CPC 464 ? Vous avez un lecteur de disquette mais n'avez point de Discology ? Dernière solution, les pokes sous Multiface II. Connectez votre interface d'exploration de la mémoire et lancez le jeu. En cours de partie, interrompez-le grâce au petit bouton rouge de la bébête et placez les valeurs indiquées aux adresses suivantes...
Vies : POKE &85C2,&00.
Munitions : POKE &9131,&00.
Bombes : POKE &96D3,&00.
Invulnérabilité : POKE &8F67,&C9.

LE CINQUIEME NIVEAU

Les bidouilles précédentes devraient considérablement vous aider à traverser sans encombre les quatre premiers niveaux de Rick Dangerous II. Attention, je vous rappelle que, si vous pouvez accéder directement au niveau de votre choix en début de partie, il faudra toutefois les résoudre dans l'ordre (du premier au quatrième, en terminant par le cinquième) pour revendiquer le fait d'être venu à bout de Rick Dangerous II.
Et si vous êtes du genre impatient, voici le moyen d'accéder directement au cinquième niveau du jeu, chose impossible à l'origine sans avoir bouclé les quatre premiers.
C'est une bidouille originale de Yann Vasseur d'Evry. Sous disco, allez en piste 10, secteur 05 où, à partir de l'adresse &01F8, vous allez trouver les octets CA,01,7F. Remplacez-les par


VOUS AVEZ REMARQUÉ? ...
J'AI ENFIN RETROUVÉ MA COULEUR!
... AU BOUT DE TROIS MOIS!
... C'EST PAS TROP TÔT HEIN?
CELA DIT, LE MOIS DERNIER JE VOUS AVAIS PROMIS DES POKES POUR RICK DANGEROUS II... HÉHÉ... PETITS VEINARDS, VOUS SAVEZ QUOI? ...
ILS SONT LÀ!! SUR L'AUTRE PAGE!! TATATAM!
QU'EST-CE QU'ON DIT À POKES? ...
PAS TROP TÔT ...
?
!
GASP! ...
'PARAIT QU'AVEC UN JOUEUR COMME MOI, ON N'A PAS FINI... C'EST ÇA? GRRRRR... ⊛
BAFF!
⊛ VOIR AMSTRAD CPC N°32
AU MOINF FE MOIS-FI LE FANG FERA ROUGE...
CE POKE ME @X!! J'ME TIRE! ...
BREF... COMME VOUS ÊTES NOMBREUX À VOUS ÊTRE FAIT OFFRIR UN SUPERBE CPC+ À NOËL, JE VOUS PROPOSE UN TRUC...
... LE MOIS PROCHAIN, NOUS REFERONS UNE INITIATION COMPLÈTE POUR POKER ET BIDOUILLER SUR CPC ET CPC+ !!! ABSOLUMENT! ALORS, TÂCHEZ DE PAS RATER LE PROCHAIN "POKES AU RAPPORT"!
SINON...
MUKAÏA

des 00 et sauvegardez la modification. En mode recherche, entrez la chaîne CA,01,7F,CD,C1,5D et, là aussi, remplacez les CA,01,7F par 00,00,00. Enfin, avec une Multiface II, il faut poker un 00 aux adresses &7EF8, &7EF9 et &7EFA.
Ensuite, sur le menu du jeu, bien que la proposition n'apparaisse pas, vous pouvez appuyer sur la touche 5 pour aller directement au dernier niveau de jeu. Cool.

EFFETS SPECIAUX

On continue avec deux bidouilles originales et marrantes signées par Emmanuel Dubuc de Fleury-sur-Andelle. La première est assez cocasse puisque certains sprites du jeu sont remplacés aléatoirement par d'autres dans la riche table des sprites de Rick Dangerous. Sous disco, rendez-vous en piste 11, secteur 09, adresse &0045 et remplacez le 06 trouvé par 09. Vous pouvez également rechercher la chaîne 36,06,60,CB,73,CA et remplacer le 06 par 09 pour obtenir le même effet en mode recherche sous l'éditeur de Disco. Enfin, avec une Multiface II, pokez la valeur 09 en adresse &9945.
Autre truc hilarant de la part d'Emmanuel, la possibilité d'accélérer ou de ralentir le jeu. Cela agit alors sur les effets sonores, les scrollings et les réactions de votre héros, en fait c'est toute l'exécution du programme qui est plus rapide ou plus lente. Pour ce faire, sous Disco, rendez-vous en piste 08, secteur 08, adresse &01F8 où vous trouverez un 06. C'est une valeur hexadécimale bien sûr ; si vous l'augmentez, vous ralentirez le jeu, et vous accélérerez l'ensemble si vous diminuez cette valeur. A vous de faire des essais avec différentes valeurs.
En mode recherche, voici la chaîne qu'il vous faudra trouver : 3E,06, 32,FE,5C,F1. A vous de modifier le 06 à votre guise. Avec une Multiface II cela se passe en adresse &5CF7. Voilà. Ouf ! C'est fini, c'était la totale sur Rick Dangerous II et je pense que cela devrait vous combler et vous permettre enfin de vaincre les plans de l'horrible Fat-man, l'ennemi juré de Rick.
Comme je vous le disais le mois dernier, j'ai reçu de nombreuses lettres avec des pokes pour Rick II. Alors, au passage, nous allons remercier Marc Hufschmitt, Frédéric Dogimont, Christophe Audoine, Christian Gérard, Francis Ponceau, Fabrice Bourdon, Fabien Cagnac (géniale, la bande-dessinée et les plans !), Christophe Guilley, Yves Rouzier, Emmanuel Dubuc et Yann Vasseur. Bravo les mecs et faites chauffer vos éditeurs de disquettes en attendant un éventuel Rick Dangerous III.

PRINCE OF PERSIA LA TOTALE !

J'espère que vous vous êtes offert ce jeu grandiose de Broderbund dont la conversion sur CPC a été réalisée par Microïds. Prince of Persia fait partie, sans conteste, des trois meilleurs jeux d'arcade-aventure sur nos bécanes. Problème, il est au moins aussi dur qu'il est beau et agréable à jouer. Le peu de temps qui vous est imparti, les nombreux niveaux de la demeure du sultan et le peu de points de vie de votre personnage sont là pour vous faire suer de longues heures durant sur le clavier de votre CPC avant d'oser espérer voir le quart d'un cheveu de votre belle.
Heureusement, Alexandre et Stephane Chibko se sont attaqués à la disquette de Prince of Persia et nous offrent la totale !!!
Trois bidouilles pour obtenir plus de points de vie, choisir son niveau de départ et disposer d'une marge de temps confortable pour finir le jeu.

Les points de vie : Pour augmenter à votre guise les points de vie de votre héros, rendez-vous en piste 09, secteur 34, adresse &00EA et remplacez le 03 trouvé par une valeur supérieure pour autant de points de vie.
Le choix du tableau : Prince of Persia est découpé en quinze niveaux des plus durs. Pour vous permettre d'aller directement à la partie du jeu que vous voulez, rendez-vous avec Disco en piste 09, secteur 45, adresse &00EF où vous trouverez un 01. Remplacez-le par une valeur hexadécimale comprise entre 02 et 0E.
Attention, il faut savoir que 0E (15 en décimal) représente donc le dernier niveau du jeu, celui où vous allez retrouver votre princesse et lui faire... moult choses. Si vous entrez une valeur supérieure à 0E, le jeu se bloquera.
Plus de temps : Si en début de partie vous disposez de 60 minutes, vous vous apercevrez rapidement que ce laps de temps ne vous permettra d'avancer dans le jeu qu'à la condition de connaître parfaitement les pièges du Sultan et courir directement aux portes de sortie de chacun des niveaux.

Aussi voilà de quoi vous octroyer de très nombreuses minutes supplémentaires. Sous Disco, rendez-vous en piste 09, secteur 45, adresse &00DE. Là, placez des FF jusqu'à l'adresse &00E8. Ne vous inquiétez pas si votre écran est parasité, il suffira que votre personnage change de salle pour que tout redevienne à peu près propre.

LORDS OF CHAOS LA TOTALE !

C'est Cédric Haumont de Recy qui nous offre la totale sur Lords of Chaos. Le bougre vous propose de modifier les caractéristiques des sorciers que vous avez déjà créées.
Pour cela, il nous indique que l'option de sauvegarde du jeu ne génère pas un fichier mais inscrit directement certaines données sur les pistes de la disquette. Il faudra donc aller trifouiller la piste 20 pour la sauvegarde du premier sorcier, la piste 21 pour celle du second, la piste 22 pour le troisième, etc.
Si vous avez sauvegardé un seul sorcier, et qu'il est premier de la liste dans la fenêtre en affichant la liste, il faudra vous rendre en piste 20. Là, sélectionnez le premier secteur de la piste et modifiez à votre guise les caractéristiques de votre personnage. Ainsi la liste ci-dessous indique à quelle adresse du secteur elles se trouvent :

MANA : &0000.
POINTS D'ACTION : &002F.
VITALITE : &0031.
CONSTITUTION : &0032.
POINTS DE COMBAT : &0033.
POINTS DE DEFENSE : &0034.
RESISTANCE MAGIQUE : &0035.

Voyons maintenant comment permettre à notre sorcier de disposer d'un bon panel de sorts magiques. La liste ci-dessous indique les adresses où se trouvent les octets représentant le nombre de fois que le sorcier a mémorisé le sort en question. Il vous faudra placer, par exemple, un 22 en adresse &001A pour invoquer deux fois un démon, un 44 en &0008 pour invoquer quatre fois un troll, etc.

DRAGON D'OR : &0002.
DRAGON VERT : &0003.
DRAGON ROUGE : &0004.
LUTIN : &0005.
NAIN : &0006.
FARFADET : &0007.
TROLL : &0008.
GEANT : &0009.
CENTAURE : &000A.
LICORNE : &000B.
PEGASE : &000C.
GRIFFON : &000D.
ELEPHANT : &000E.
GORILLE : &000F.
LION : &0010.
OURS : &0011.
CROCODILE : &0012.
CHAUVE-SOURIS : &0013.
HARPIE : &0014.
ARAIGNEE GEANTE : &0015.
ZOMBI : &0016.
FANTOME : &0017.
VAMPIRE : &0018.

SPECTRE : &0019.
DEMON : &001A.
POTION D'ENERGIE : &001B.
POTION DE PROTECTION : &001C.
POTION D'INVISIBILITE : &001D.
POTION DE RAPIDITE : &001E.
POTION D'ENVOL : &001F.
SUPER POTION : &0020.
POTION MEDICINALE : &0021.
FEU MAGIQUE : &0022.
QUEL GACHIS! : &0023.
VIGNE VIERGE : &0024.
DELUGE : &0025.
ENCHANTER : &0026.
SUBVERSION : &0027.
MALEDICTION : &0028.
ATTAQUE MAGIQUE : &0029.
TONNERRE MAGIQUE :&002A.
ECLAIR MAGIQUE : &002B.
TELEPORTER : &002C.
ŒIL MAGIQUE : &002D.
BOUCLIER MAGIQUE : &002E.

DISCO PLUS

Vous avez été nombreux à me rappeler que je vous avais promis, il y a quelques mois, un test complet de Discology et une revue de détails de ses capacités et fonctions. Et c'est vrai, je n'ai toujours pas écrit ce test de Discology. Mais voilà, lorsque j'ai voulu charger la version 6.0 du logiciel en question sur mon 6128 Plus, je me suis aperçu qu'il était impossible de le faire... Cela est dû au fait que le logiciel va détecter la présence éventuelle d'une Multiface II sur le port d'extension de la machine. Or, chaque fois que cette opération est effectuée, la machine est plantée puisque cela créé un conflit avec certains vecteurs de l'Asic (la grosse pupuce des CPC Plus). Et, comme il n'est pas question (pour le moment) de taper dans les vecteurs de l'Asic, le logiciel ne peut se charger.

Cette explication s'applique également aux cas de nombreux logiciels de jeux développés avant la sortie des nouveaux CPC d'Amstrad.
Or donc, le Méridien Informatique (éditeur de Disco) a réalisé une nouvelle version de son utilitaire qui devrait tourner sans aucun problème sur tous les CPC, les Plus compris. C'est promis, dès que j'aurai reçu ce Disco Plus, vous aurez le droit à une étude approfondie du logiciel ainsi qu'une présentation de ses possibilités toute particulièrement destinée aux nouveaux possesseurs de CPC Plus qui ne possédaient pas forcément un CPC de l'ancienne génération.

ZERO DANS LE BORDEL !

Au moment où vous lisez ces lignes, Septh, le célèbre pourfendeur d'octets, voit son calvaire toucher à sa fin. Effectivement, l'homme qui a révolutionné le monde de la bidouille informatique avec la LMDSPTDVIDJQ STDS, effectue avec ce mois de janvier ses derniers jours au service de la nation. Le « libérable » nous a promis une visite dès qu'il aura rendu son paquetage à l'officier d'habillement.
Ainsi, dès le mois prochain, l'ami Septh viendra signer quelques lignes dans cette rubrique « Pokes au Rapport » qui fut la sienne pendant un an, alors que j'étais moi-même sous les drapeaux.

LE MOIS PROCHAIN

Comme Pokes vous le fait remarquer au travers de sa planche dessinée par Mykaïa, le mois prochain nous attaquerons une initiation au « bidouillage » de disquettes. Elle sera tout particulièrement destinée aux nouveaux possesseurs d'un CPC d'Amstrad, car bon nombre d'entre vous se sont fait offrir un CPC Plus pour Noël (bande de p'tits veinards !!!). Aussi, en février et dans cette même rubrique, vous pourrez découvrir les lignes d'un listing qui permettra aux possesseurs de CPC mais aussi de CPC Plus de poker leur disquettes le plus simplement possible.
Cet utilitaire servira à saisir les modifications d'octets sur disquette que je vous propose tous les mois.

DISCOLOGY 6.0

Je finis avec les lots que j'attribue chaque mois aux meilleurs pokeurs-bidouilleurs de l'Hexagone. Ce mois-ci, ce sont les deux Chibko de Beauvallon qui remportent le Disco nouveau, grâce à leurs pokes sur Prince of Persia (que dis-je, sur le magnifique Prince of Persia !). Et comme ils sont deux, je leur enverrai également un tee-shirt Miss X.

LE TEE-SHIRT MISS X

Le tee-shirt Miss X de ce mois de janvier 1991 revient à Yann Vasseur. C'est grâce à lui que vous pourrez vous rendre directement au dernier niveau de Rick II sans vous fader auparavant les quatre premiers. Et pendant que j'y suis, je vais également envoyer un tee-shirt de la belle à Cédric Haumont pour son travail sur Lords of Chaos. Tenez, je viens de m'apercevoir qu'il nous reste encore un carton rempli de tee-shirts Miss X. Donc, je devrais pouvoir vous en offrir pour encore quelques mois, en attendant que les tee-shirts de « Pokes au Rapport » soient prêts...

POKE &ROBBY,255

FORMATAGE DE BRONZE



Aujourd'hui, nous verrons comment le FDC 765 (floppy disk controler seven six five, ouaneugaine) fait pour formater une disquette à l'aide de son petit silex des temps modernes. En attendant, à vos maillets...

Je bronze, tu bronzes, il bronze, nous bronzons, vous bronzez, ils s'égarent. Nous sommes ici pour parler du lecteur de disquettes du CPC et non de cette période préhistorique au cours de laquelle s'est diffusée la métallurgie du bronze (3e millénaire), précédant l'âge du fer (vers 1 000 avant J.-C.). Le bronze est, pour les incultes, un alliage de cuivre (beaucoup) et d'étain (point trop n'en faut), tout ça le Petit Larousse millésime 1990 dixit. Que voulez-vous, parler du soleil, cela me fait toujours chaud au cœur (tu déconnes papy, t'as le sein gauche qui trempe dans la soupe).

Pour commencer, voici le but avoué de cet article : nous tenterons de forcer le FDC à nous formater une disquette, en passant par l'Amsdos (Amstrad disk operating saloperie). Avant cela, il nous faut présenter le support et tout ce qu'il peut comporter comme sous-ensembles. Une disquette est un petit disque, comme son nom l'indique, contenant des pistes. Une piste est à visualiser comme un cercle ayant pour centre celui de la disquette.

Lorsque nous disons visualiser, c'est une image. Les cercles ne sont pas physiquement mais abstraitement visibles, puisque magnétiques. De ces cercles, il faut une bonne quarantaine pour remplir la totalité du support. Vous me direz, des pistes, c'est bien beau, mais qu'est-ce qu'on en fait ? A cela, je ne vous répondrai rien. Ou plutôt, je vous répondrais « rien ».

Le FDC, sur chaque piste, et dans le mode Amsdos, découpe neuf petits morceaux. Ceux-ci s'appellent secteurs et sont composés de 512 octets. Voilà qui est présenté.

Vous devez penser que cette prise en main est un peu concise et simpliste, mais si nous commençons à parler des GAPs, des IDs, des plages de synchronisation... j'en connais plus d'un qui seront dans le gaz, et je pèse mes bonbonnes.

Programmer une routine de formatage n'est pas si compliqué, si on connaît le mode d'appel des RSX situées dans la Rom 7, soit celle du système disque. Nous vous avons déjà parlé de ce genre d'appels lors des bidouilles des mois précédents. Il faut passer par le RST &18 situé en bas de mémoire, qui, s'il est suivi des bonnes valeurs, appelle des routines dans la Rom sélectionnée.

Quoi de neuf, secteur ?

Je crois que ce coup du lapin vous a déjà été fait avec les vecteurs mais je

```
FORM     ORG  #9000
         CALL #BC6E
         LD   IX,FORMAT
         LD   A,#86
         CALL FINDRSX
         RET  NC
         LD   A,40
         LD   (PISTE),A
TRACK    LD   HL,TABFORM
         LD   DE,4
         LD   B,9
INITAB   LD   (HL),A
         ADD  HL,DE
         DJNZ INITAB
         LD   HL,TABFORM
         LD   DE,(LECTEUR)
         RST  #18
         DW   FORMAT
         LD   A,(PISTE)
         OR   A
         RET  Z
         DEC  A
         LD   (PISTE),A
         JR   TRACK
FINDRSX  LD   HL,RSX
         LD   (HL),A
         CALL #BCD4
         RET  NC
         LD   (IX+0),L
         LD   (IX+1),H
         LD   (IX+2),C
         RET
RSX      DB
FORMAT   DW
         DB
LECTEUR  DB   0
PISTE    DB   0
TABFORM
NUMERO   EQU  40
TETE     EQU  0
SEC1     DB   NUMERO
         DB   TETE
         DB   #C1
         DB   2
SEC2     DB   NUMERO
         DB   TETE
         DB   #C6
         DB   2
SEC3     DB   NUMERO
         DB   TETE
         DB   #C2
         DB   2
SEC4     DB   NUMERO
         DB   TETE
         DB   #C7
         DB   2
SEC5     DB   NUMERO
         DB   TETE
         DB   #C3
         DB   2
SEC6     DB   NUMERO
         DB   TETE
         DB   #C8
         DB   2
SEC7     DB   NUMERO
         DB   TETE
         DB   #C4
         DB   2
SEC8     DB   NUMERO
         DB   TETE
         DB   #C9
         DB   2
SEC9     DB   NUMERO
         DB   TETE
         DB   #C5
         DB   2
```

n'en suis plus sûr. Lors d'un formatage utilisant le système, il n'est pas simple d'intervenir sur les tables de paramétrages situées en Ram, dans les variables de l'Amsdos. De ce fait, il est préférable de ne pas bousculer ces zones si sensibles et capables d'influencer si monstrueusement des opérations normalement sans problème. Nous décidons donc de travailler en mode standard, sans risque ni angoisse. Il ne nous sera donc pas possible de modifier le nombre de secteurs par piste, la taille des secteurs ou tout autre paramètre. Seul le nombre de pistes est modifiable facilement. Pour des raisons de manipulation, nous ne vous proposons qu'un formatage de type DATA, le plus simple à mettre en œuvre. Dans le format CP/M, il faut copier les deux premières pistes d'une disquette système ainsi qu'un fichier de commandes. A vous de vous amuser à mettre au point ce genre de programme si vous utilisez le CP/M.

Deux routines en une

Le programme que nous vous proposons est en fait constitué de deux. Regardez de près la routine FINDRSX qui permet de stocker les valeurs nécessaires à un RST &18 ne contenant qu'un code, comme ceux de la Rom 7. Elle permet, si vous l'appelez avec le numéro de RSX dans A (de &81 à &89) et l'adresse de réception des données dans IX (3 octets), de préparer des buffers d'appel. Ils contiendront un mot où est stockée l'adresse de la routine et un octet de sélection de Rom.

La seconde routine permet de lancer le moteur du lecteur, d'initialiser le tampon d'appel de la commande de formatage de piste et le nombre de celles-ci. Si cette valeur est 40, elle finit en 0 ce qui nous donne 41 pistes effectives. A partir du label TRACK, les données nécessaires à l'initialisation des secteurs sont mises à jour en fonction du numéro de piste en vigueur.

Pour que la commande FORMAT fonctionne normalement, il faut que le double registre HL pointe sur un tampon contenant les informations relatives aux secteurs à créer, que D détienne le numéro de piste et que E sélectionne le lecteur (0=A, 1=B). Dans ces conditions, le RST &18 peut être appelé, suivi d'un mot contenant l'adresse du tampon d'appel. Cela fait, il est enfin possible de passer à la piste suivante, si ce n'est pas la dernière, soit la 0.

L'étiquette RSX sert à stocker le code du RSX à appeler, FORMAT est le tampon d'appel de la commande portant le même nom, LECTEUR contient le numéro de lecteur dans lequel est la disquette à formater et enfin PISTE, comme son nom l'indique, sert à garder le numéro de piste en cours. TABFORM indique le début de la table de formatage où NUMERO et TETE ne sont que les valeurs utiles à l'assemblage. Suit la configuration des neuf secteurs à écrire.

A vos ordres mon capitaine

Comme vous pouvez le remarquer dans la table de formatage, nous disposons de 4 octets pour définir un secteur. Le premier est le numéro de piste, le second, le numéro de tête pour les lecteurs double face, le troisième est le nom physique du secteur et le dernier représente sa taille (1 = 256, 2 = 512, 3 = 1024, 4 = 2048 et 5 = 4096). Notez qu'il n'est pas possible de modifier ce dernier paramètre sans régler préalablement les variables systèmes. Tenons-nous en pour le moment à ce simple formatage.

N'avez-vous rien remarqué de suspect dans l'ordre des noms de secteurs qui, au lieu de croître logiquement, se font un plaisir de se mélanger amoureusement ? Cette forme de suite illogique s'appelle l'entrelacement. C'est dû au fait suivant :

Lors de la lecture du premier secteur (par exemple &C1), le microprocesseur se charge de faire transiter les données du lecteur vers la mémoire. Cela fait, il lui faut travailler un brin pour savoir où il en est. Pendant ce temps, la disquette tourne quelque peu. Lorsque le Z80 revient pour lire le second secteur (&C2), il ne trouve pas son identificateur avant une rotation complète de la disquette, si l'ordre de ces secteurs sont logiques.

Avec un arrangement tel que celui de notre source, lorsque le Z80 revient, il se trouve dans le secteur &C6 et ne rate donc pas l'annonce du secteur &C2 qu'il peut lire immédiatement. Pas con, l'entrelacement. Essayez de modifier cet ordre et vous verrez les différences de vitesses de travail... C'est pas triste.

See you to the end

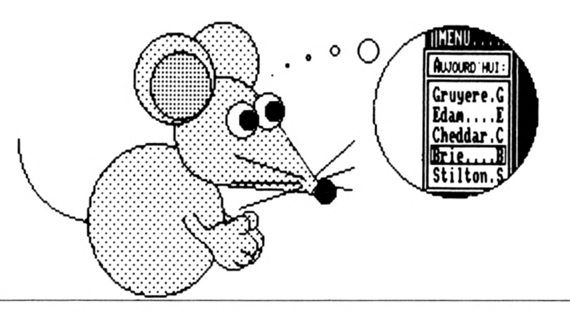
A plus, bande de petites graisseuses et bande de petits graisseux, et, comme dirait mon grand-père, que le formatage vous soit bénéfique. Mieux vaut un bon allié qu'un mauvais ennemi.

Sined



DUCHET COMPUTERS

51, Saint-George Road CHEPSTOW - NP6 5LA
ANGLETERRE - Tél. + 44 291 625 780



EN EXCLUSIVITE :
MATERIEL ET LOGICIELS EN FRANÇAIS POUR AMSTRAD/SCHNEIDER 464/664/6128 A DES PRIX PLANCHER !

PUBLICATION ASSISTEE PAR ORDINATEUR POUR CPC 6128
(Les CPC 464+DD1/664 nécessitent une extension mémoire DK Tronics 64K)

OXFORD P.A.O.

Un FANTASTIQUE progiciel en FRANÇAIS pour créer facilement vos mises en page.
La disquette 3" comprend 350 Koctets de programmes, fichiers, projets, icônes, motifs, figures géométriques, bordures, 28 fontes de caractères, etc. aisément redéfinissables.
Créez facilement vos documents, fontes, dessins, icônes, etc.
Intégrez texte, vos copies d'écran personnelles, etc. à vos documents.
Edition, copie et mouvement de blocs de travail entiers.
Edition et création de caractères, motifs, dessins, etc. à un demi pixel près.
Zoom, effets miroir, vidéo inversé, "tête en bas", etc.
Compatible avec SOURIS Siren (et AMX), manettes ou clavier et avec imprimantes matricielles AMSTRAD (sauf DMP1), EPSON et compatibles, et de type IBM.
Copies imprimées multiples, échelle à 100 %, à 50 %, à 25 %.
Nombreuses possibilités, de l'impression légère rapide à l'impression de précision "une aiguille" en très haute résolution.
Entièrement en français. Manuel complet très détaillé en français. Enfantin à utiliser.

COMPATIBLE +

OXFORD P.A.O. sur disquette 3" pour CPC 6128 (ou 464+DD1/664 avec 128K) ne vaut que .... **250,00 FF port compris**
(Pour expédition hors Europe ajouter 10 FF S.V.P.)

BIG FLASHER

Plus de 200 Koctets de RSX et progiciels utilitaires en français, extrêmement simples à utiliser !.

Plus de 130 options d'exploration, édition, recherche, création, manipulation, information, compactage, formatage, archivage, copie, gestion d'imprimante, création de posters de 8 pages, programmation de touches, calculations, copies d'écrans, double PEEK, double POKE, tri de données, traceur, gestion de couleurs, input, call, analyses, etc.

Toutes les RSX peuvent être incorporées dans des programmes personnels. La plupart des options comportent un envoi facultatif sur imprimante. Compatible clavier, manette et souris AMX.

Enorme manuel en français, bourré d'exemples.

COMPATIBLE +

BIG FLASHER (DISC 3") en français pour CPC 464/664/6128 ne vaut que .... **200,00 FF port compris**
(Envoi avion hors Europe + 20 FF S.V.P.)

TRANSFERTS CASSETTE - DISQUETTE

NEMESIS EXPRESS 3

Le progiciel de transfert universel

Heureux propriétaire d'un lecteur de disquettes, avez-vous un ou deux problèmes à trouver un logiciel de transfert extraordinaire pour archiver votre collection de cassettes sur des disquettes ?
Ne vous tapez plus la tête contre les murs ! D'abord ça fait mal, et puis ça peut réveiller les voisins !... Procurez-vous **NEMESIS EXPRESS 3...**
NEMESIS EXPRESS 3 comprend 130 programmes utilitaires sur les deux faces d'une disquette !
NEMESIS EXPRESS 3 possède un "renifleur" automatique qui vous indiquera la meilleure façon de transférer vos cassettes.
NEMESIS EXPRESS 3 est le plus puissant logiciel de transfert K7/DISC en Grande-Bretagne.
NEMESIS EXPRESS 3 est universel. Il transfère les cassettes nouvelles, récentes ou même anciennes !
NEMESIS EXPRESS 3 détecte le compteur de vies des jeux pour modifications.
NEMESIS EXPRESS 3 pour 464/664/6128 est en français. Il est accompagné d'un manuel complet et extrêmement détaillé en français.

COMPATIBLE +

NEMESIS EXPRESS 3 (Disc 3") en français ne vaut que .... **200,00 FF port compris**
(Envoi avion hors Europe + 20 FF S.V.P.)
Rajoutez 30 FF et nous joindrons les détails de transfert de 1400 cassettes avec NEMESIS EXPRESS 3.

Les produits ci-dessus sont en stock et disponibles EXCLUSIVEMENT en vente par correspondance chez DUCHET COMPUTERS. Ils ne sont pas en vente dans les magasins.

Envoyez vite votre commande (en français) **à :**

DUCHET COMPUTERS

51, Saint-George Road CHEPSTOW - NP6 5LA
ANGLETERRE - **Tél. + 44 - 291 625 780**
ENVOI IMMEDIAT LE JOUR MEME PAR AVION dans le monde entier

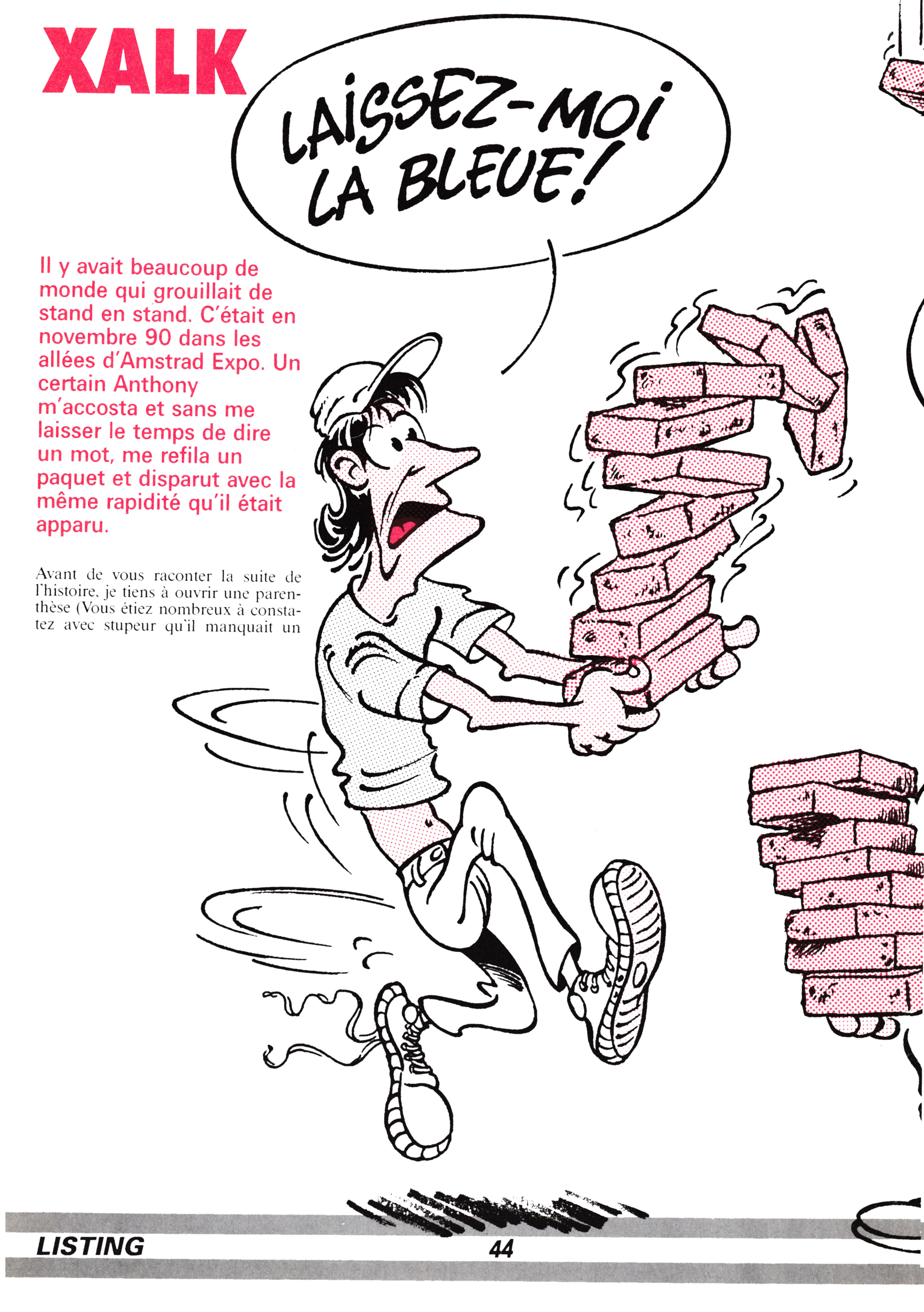
REGLEMENT A L'ORDRE DE "DUCHET COMPUTERS" par : • Mandat Poste International en Francs • Chèque personnel français bancaire ou CCP en Francs • EUROCHEQUE personnel en livres sterling (vous faites la conversion) • CHEQUE BANCAIRE en livres sterling compensable en Angleterre établi par votre banque • Carte de crédit internationale VISA, EUROCARD, MASTERCARD, ACCESS (indiquez n° de carte et date de validité, mais n'envoyez pas votre carte).

Si vous êtes pressé, passez votre commande par téléphone EN PARLANT EN FRANÇAIS !
Téléphonez à Caroline, Jean-Pierre ou Didier au (indicatif international) **+ 44 291 625 780** de 8 h à 19 h

Nous acceptons les commandes par téléphone avec cartes de crédit.

Nous exportons nos produits non seulement vers les pays du Marché Commun, mais aussi vers plus de quarante pays francophones et francophiles. Nos prix sont exempts de taxes britanniques. Nous attirons l'attention de notre aimable clientèle sur ses responsabilités concernant les formalités d'envois de fonds, taxes locales, licences éventuelles, etc... qui seront à sa charge selon la législation en vigueur dans le pays respectif de destination.

XALK

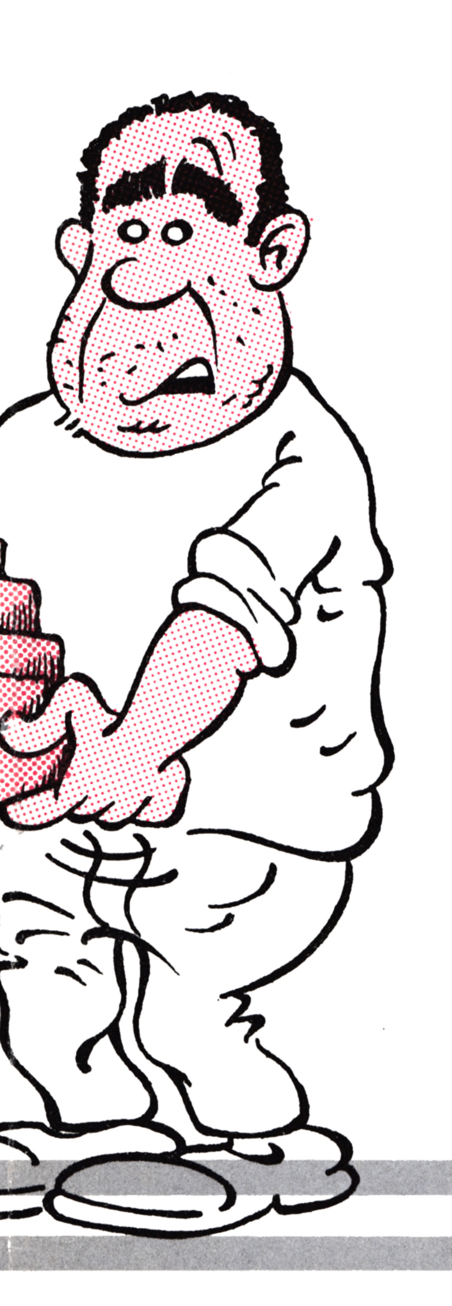


Il y avait beaucoup de monde qui grouillait de stand en stand. C'était en novembre 90 dans les allées d'Amstrad Expo. Un certain Anthony m'accosta et sans me laisser le temps de dire un mot, me refila un paquet et disparut avec la même rapidité qu'il était apparu.

Avant de vous raconter la suite de l'histoire, je tiens à ouvrir une parenthèse (Vous étiez nombreux à constatez avec stupeur qu'il manquait un







petit quelque chose le mois dernier. Voici les quatre lignes qu'il faudra exécuter telles quelles pour rassembler les deux programmes binaires générés par les DATA. Pour tout vous dire j'ai été largement puni en donnant une bonne centaine de fois au téléphone le petit prog manquant). Je ferme la parenthèse et suite de notre histoire.

```
10 MEMORY &4FFF
20 LOAD"MOL.1.BIN",&5000
30 LOAD"MOL.2.BIN",&6A48
40 SAVE "MOLECULE",B,&5000,
   &348F,&S45D
```

Il s'agissait d'une disquette remplie de petits prog, mais surtout d'un jeu nommé Xalk. C'est une création à la limite de Klax avec une dose de Tétris.

XALK, LE MODE D'EMPLOI

Pour profiter de l'offre de ce mois, encodez les cinq programmes que voici. Le premier génèrera un fichier nommé XALK.BIN enfermant les codes binaires pour l'affichage des sprites. Le second vous sauvera sur votre disquette un programme nommé XALK.SPR. Ce sont les sprites du jeu. Le troisième génèrera une image de 17 Ko pour le jeu. Le quatrième programme ouvrira sur la disquette le fichier des meilleurs scores. Enfin, le dernier programme est le jeu proprement dit et sera lancé une fois les 4 autres générés sur la disquette. Vous verrez enfin comment avec une dose d'assembleur on peut faire valser les commandes de notre Basic.

```
10 lig=1000
20 FOR ad=&9000 TO &9000+&6C STEP 8
30 chk=lig
40 FOR i=0 TO 7
50 READ v$:v=VAL("&"+v$)
60 POKE ad+i,v
70 chk=chk+(i+1)*v
80 NEXT
90 chk=chk MOD 256+INT(chk/256)
100 IF chk>255 THEN chk=chk-256
110 READ bon$:bon=VAL("&"+bon$)
120 IF chk<>bon THEN 190
130 PRINT"Ligne";lig;"Ok...";CHR$(13);
140 lig=lig+10
150 NEXT
160 PRINT"All is Ok en ligne";Lig
170 SAVE"xalk.bin",b,&9000,&6C
180 END
190 PRINT"Erreur en ligne";lig
200 END
1000 DATA DD,5E,00,DD,56,01,DD,6E,38
1010 DATA 02,DD,66,04,D5,7D,44,CB,51
1020 DATA 3F,CB,19,CB,3F,CB,19,CB,62
1030 DATA 3F,CB,19,CB,39,CB,39,CB,2F
1040 DATA 39,CB,39,CB,39,21,00,C0,AA
1050 DATA 11,50,00,C5,CD,5C,90,C1,18
1060 DATA 79,11,00,08,C5,CD,5C,90,9E
1070 DATA C1,58,16,00,19,D1,DD,46,92
1080 DATA 06,E5,C5,EB,01,05,00,ED,A1
1090 DATA B0,EB,C1,E1,D5,11,00,08,6F
1100 DATA 19,D2,58,90,11,50,C0,19,9F
1110 DATA D1,10,E6,C9,06,08,CB,0F,81
1120 DATA D2,64,90,19,CB,23,CB,12,06
1130 DATA 10,F4,C9,00,00,00,00,00,C5
```

```
100 'copyright AMSTRAD 100 %
110 MEMORY &A000:CLEAR:MEMORY &4FFF
120 ADR=&5000:L=1000
130 FOR i=0 TO 59:GOSUB 180:NEXT i
140 ADR=&5300:L=1600
150 FOR i=0 TO 147:GOSUB 180:NEXT i
160 SAVE"XALK.SPR",B,&5000,2000
170 END
180 FOR J=1 TO 8:READ A$
190 A=VAL("&"+A$)
200 B=(B+I+A*J) AND 255
210 POKE ADR+I*8+J-1,A:NEXT J
220 READ B$:IF B=VAL("&"+B$) THEN 240
230 PRINT "ERREUR EN ";L+I*10:STOP
240 RETURN
1000 DATA 44,CC,CC,CC,88,DD,FF,FF,37
1010 DATA FF,EE,DD,3F,3F,3F,EE,DD,CC
1020 DATA 9D,3F,6E,EE,DD,CC,3F,CC,2B
1030 DATA EE,DD,CC,CC,CC,EE,DD,CC,7A
1040 DATA 0C,CC,EE,DD,8C,0C,4C,EE,04
1050 DATA DD,0C,0C,0C,EE,DD,FF,FF,3A
1060 DATA FF,EE,44,CC,CC,CC,88,00,BD
1070 DATA 00,00,00,00,04,0C,0C,0C,05
1080 DATA 08,5D,FF,FF,FF,AE,5D,CC,FA
1090 DATA CC,CC,AE,5D,4C,CC,8C,AE,AC
1100 DATA 5D,0C,CC,0C,AE,5D,0C,0C,4D
1110 DATA 0C,AE,5D,0C,FF,0C,AE,5D,41
1120 DATA 5D,FF,AE,AE,5D,FF,FF,FF,7A
1130 DATA AE,5D,FF,FF,FF,AE,04,0C,CE
1140 DATA 0C,0C,08,00,00,00,00,00,7A
1150 DATA 15,3F,3F,3F,2A,7F,FF,FF,FB
1160 DATA FF,BF,7F,C0,C0,C0,BF,7F,E6
1170 DATA 6A,C0,95,BF,7F,3F,C0,3F,40
1180 DATA BF,7F,3F,3F,3F,BF,7F,3F,6C
1190 DATA CC,3F,BF,7F,6E,CC,9D,BF,B8
1200 DATA 7F,CC,CC,CC,BF,7F,FF,FF,A9
1210 DATA FF,BF,15,3F,3F,3F,2A,00,E4
1220 DATA 00,00,00,00,50,F0,F0,F0,D4
1230 DATA A0,E1,C3,C3,C3,D2,E1,30,a5
1240 DATA 30,30,D2,E1,B0,30,70,D2,1f
1250 DATA E1,F0,30,F0,D2,E1,F0,F0,68
1260 DATA F0,D2,E1,F0,3C,F0,D2,E1,c1
1270 DATA B4,3C,78,D2,E1,3C,3C,3C,c6
1280 DATA D2,E1,C3,C3,C3,D2,50,F0,fa
1290 DATA F0,F0,A0,00,00,00,00,00,92
1300 DATA 10,30,30,30,20,61,C3,C3,95
1310 DATA C3,92,61,C0,C0,C0,92,61,dd
1320 DATA 60,C0,90,92,61,30,C0,30,7a
1330 DATA 92,61,30,30,30,92,61,30,a9
1340 DATA F0,30,92,61,70,F0,B0,92,73
1350 DATA 61,F0,F0,F0,92,61,C3,C3,e9
1360 DATA C3,92,10,30,30,30,20,00,d0
1370 DATA 00,00,00,00,14,3C,3C,3C,48
1380 DATA 28,69,C3,C3,C3,96,69,F0,79
1390 DATA F0,F0,96,69,78,F0,B4,96,7b
1400 DATA 69,3C,F0,3C,96,69,3C,3C,44
1410 DATA 3C,96,69,3C,C3,3C,96,69,b8
1420 DATA 69,C3,96,96,69,C3,C3,C3,1d
1430 DATA 96,69,C3,C3,C3,96,14,3C,f1
1440 DATA 3C,3C,28,00,00,00,00,00,7d
1450 DATA 01,03,03,03,02,56,FC,FC,d3
1460 DATA FC,A9,56,C0,C0,C0,A9,56,22
1470 DATA 42,C0,81,A9,56,03,C0,03,9b
1480 DATA A9,56,03,03,03,A9,56,03,fc
1490 DATA FC,03,A9,56,56,FC,A9,A9,56
1500 DATA 56,FC,FC,FC,A9,56,FC,FC,2d
1510 DATA FC,A9,01,03,03,03,02,00,51
1520 DATA 00,00,00,00,11,33,33,33,75
1530 DATA 22,67,CF,CF,CF,9B,67,F3,cc
1540 DATA F3,F3,9B,67,73,F3,B3,9B,70
1550 DATA 67,33,F3,33,9B,67,33,33,08
1560 DATA 33,9B,67,33,CF,33,9B,67,e4
1570 DATA 67,CF,9B,9B,67,CF,CF,CF,ec
1580 DATA 9B,67,CF,CF,CF,9B,11,33,8a
1590 DATA 33,33,22,00,00,00,00,00,61
1600 DATA CF,CF,CF,CF,CF,CF,CF,CF,7d
1610 DATA CF,CF,CF,CF,CF,CF,CF,CF,a1
1620 DATA CF,CF,CF,CF,CF,CF,CF,CF,cd
1630 DATA CF,6D,9E,DA,DA,65,30,65,e8
1640 DATA 21,CF,DE,CF,0C,CF,CF,96,0c
```

```
1650 DATA CF,E5,CF,C5,9A,C5,CF,E5,bf
1660 DATA 9E,9E,9E,F0,DA,CF,9A,CF,2d
1670 DATA 65,47,47,ED,4D,EF,CF,9E,95
1680 DATA DA,9A,CA,9A,DA,65,9A,CF,f7
1690 DATA 9E,9E,9E,F0,DA,65,9A,CF,01
1700 DATA 65,47,47,ED,4D,EF,CF,DA,61
1710 DATA 9A,CA,9A,DA,CF,CF,C5,CF,dd
1720 DATA 9E,3C,9E,DA,CF,65,9A,CF,ac
1730 DATA 21,CF,56,ED,4D,EF,CF,9A,1d
1740 DATA CA,9A,DA,9E,CF,9A,CF,CF,59
1750 DATA 9E,9E,9E,DA,CF,65,9A,CF,04
1760 DATA 65,47,47,ED,4D,EF,CF,CA,14
1770 DATA 9A,DA,9E,CB,CF,E5,9A,C5,b7
1780 DATA 9E,9E,9E,DA,DA,65,9A,CF,b1
1790 DATA 65,47,47,ED,0C,CF,CF,9A,54
1800 DATA CF,6D,CF,C7,9E,CF,DA,65,34
1810 DATA CF,CF,CF,CF,CF,CF,CF,CF,f8
1820 DATA CF,CF,CF,CF,CF,CF,CF,CF,c4
1830 DATA CF,CF,CF,CF,CF,CF,CF,CF,98
1840 DATA FC,FC,FC,FC,FC,FC,FC,FC,c8
1850 DATA FC,FC,FC,FC,FC,FC,FC,FC,00
1860 DATA FC,FC,FC,FC,FC,FC,FC,FC,40
1870 DATA 03,3C,3C,3C,3C,3C,3C,3C,4f
1880 DATA 3C,3C,3C,3C,29,57,03,57,2b
1890 DATA 03,AB,57,03,57,03,AB,03,07
1900 DATA 34,79,FF,FB,FF,FB,FF,FB,b4
1910 DATA FF,FB,FF,FB,3C,30,18,18,3e
1920 DATA 24,24,24,30,24,24,30,30,32
1930 DATA D0,C0,48,C0,48,C0,48,48,82
1940 DATA 48,48,48,C0,D0,C0,C4,C0,2e
1950 DATA C4,CC,C4,C0,C4,C8,C0,C0,b2
1960 DATA 34,F3,0C,59,59,F3,59,59,1a
1970 DATA 0C,F3,0C,F3,B6,30,18,18,3a
1980 DATA 24,24,24,30,24,24,30,30,5e
1990 DATA 16,33,33,BB,BB,33,BB,BB,65
2000 DATA BB,BB,BB,33,36,57,03,57,b8
2010 DATA 57,57,57,FF,57,03,AB,03,90
2020 DATA BC,39,FF,BB,FF,BB,FF,BB,25
2030 DATA BB,BB,FF,BB,3C,FC,FC,FC,6f
2040 DATA FC,FC,FC,FC,FC,FC,FC,FC,3f
2050 DATA 00,3C,3C,3C,3C,3C,3C,3C,db
2060 DATA 3C,3C,3C,3C,28,00,00,00,6b
2070 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,e3
2080 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,3f
2090 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,a3
2100 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,0f
2110 DATA 5C,5C,0C,AC,5C,0C,AC,AC,b7
2120 DATA 5C,FC,FC,FC,FC,FC,FC,FC,27
2130 DATA FC,FC,FC,FC,FC,FC,FC,0C,bf
2140 DATA 89,89,89,89,89,CC,46,46,58
2150 DATA FC,61,61,61,61,C3,61,C3,ab
2160 DATA 61,C3,61,C3,61,C3,74,EC,84
2170 DATA 3F,35,3A,30,3A,3F,30,3F,47
2180 DATA B8,34,34,34,34,30,34,30,b3
2190 DATA 34,34,34,34,34,30,30,BD,ef
2200 DATA 89,89,89,89,89,CC,46,46,b8
2210 DATA B8,70,F0,70,70,F0,70,30,28
2220 DATA 70,70,70,B0,70,B0,30,EC,78
2230 DATA 5C,5C,5C,5C,5C,AC,AC,AC,f0
2240 DATA B8,34,34,34,30,34,34,30,90
2250 DATA 34,34,34,34,34,30,30,AC,74
2260 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,60
2270 DATA FC,61,61,61,61,C3,61,C3,13
2280 DATA 61,C3,61,61,61,C3,30,FD,70
2290 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,98
2300 DATA 54,FC,FC,FC,FC,FC,FC,FC,90
2310 DATA FC,FC,FC,FC,FC,FC,FC,00,58
2320 DATA 90,30,30,30,30,30,30,30,b8
2330 DATA 30,30,30,30,30,30,30,30,c0
2340 DATA 30,30,30,30,30,30,30,70,d0
2350 DATA 70,B5,5D,B5,58,B5,5D,B5,16
2360 DATA 5D,B5,58,F0,FC,F0,F0,FC,01
2370 DATA F0,F0,FC,F0,F0,FC,F0,B4,b5
2380 DATA 70,A4,F0,A4,F5,A4,F0,A4,8e
2390 DATA F0,A4,F5,F0,FC,F8,F0,A9,71
2400 DATA F8,F0,B8,F8,F0,E8,F8,B4,59
2410 DATA 70,F5,FF,F5,F5,F5,FA,F5,11
2420 DATA FA,F5,F5,F0,FC,FC,F0,A9,d0
2430 DATA 56,F0,B8,74,F0,E8,D4,B4,22
2440 DATA 70,F0,F5,F5,FA,F5,F0,F5,9d
2450 DATA F0,F5,F5,F0,FC,FC,F0,A9,6a
2460 DATA 56,F0,B8,74,F0,E8,D4,B4,d4
2470 DATA 70,F5,A4,F5,F0,F5,F0,F5,4c
2480 DATA F0,F5,A4,F0,FC,F8,F0,A9,26
2490 DATA F8,F0,B8,F8,F0,E8,F8,B4,56
2500 DATA 70,F5,1D,A4,F0,F5,1D,F5,48
2510 DATA 1D,F5,58,F0,FC,F0,F0,FC,eb
2520 DATA F0,F0,FC,F0,F0,FC,F0,B4,17
2530 DATA B4,3C,3C,3C,3C,3C,3C,3C,e7
2540 DATA 3C,3C,3C,3C,3C,3C,3C,3C,47
2550 DATA 3C,3C,3C,3C,3C,3C,3C,69,17
2560 DATA 90,30,30,30,30,30,30,30,37
2570 DATA 30,30,30,30,30,30,30,30,ff
2580 DATA 30,30,30,30,30,30,30,E1,57
2590 DATA 70,F0,F0,F0,F0,F0,33,CF,7c
2600 DATA 9B,33,F3,3F,F2,F0,F0,50,dc
2610 DATA A0,A0,50,50,50,00,50,69,1c
2620 DATA 70,F0,F0,F0,F0,B1,67,CF,4b
2630 DATA 33,73,B7,7B,B3,F0,F0,00,5c
2640 DATA A0,A0,F0,50,50,A0,F0,69,b4
2650 DATA 70,F0,F0,7A,F0,B1,8A,00,a0
2660 DATA 00,00,00,00,33,F0,F0,00,1f
2670 DATA A0,A0,50,A0,F0,A0,F0,69,0f
2680 DATA 70,F0,B5,F2,F0,33,8A,00,4e
2690 DATA 00,00,00,00,67,F0,F0,50,69
2700 DATA 00,A0,F0,A0,F0,A0,F0,69,b1
2710 DATA 70,F0,6A,F2,F0,67,8A,00,5f
2720 DATA 00,00,00,00,67,F0,F0,50,92
2730 DATA 00,A0,F0,50,50,A0,F0,69,92
2740 DATA 70,B5,D1,B3,33,67,8A,00,6a
2750 DATA 00,00,00,00,CF,F0,F0,50,bd
2760 DATA A0,A0,50,50,50,A0,F0,69,95
2770 DATA 70,6A,F3,F3,F3,CF,8A,00,85
2780 DATA 00,00,00,00,CF,F0,3C,3C,64
2790 DATA 3C,3C,3C,3C,3C,3C,3C,69,f4
2800 DATA 35,33,33,33,33,CF,8A,00,53
2810 DATA 00,00,00,00,CF,B4,C3,C3,cb
2820 DATA C3,C3,C3,C3,C3,C3,C3,86,1f
2830 DATA 70,E7,9B,CF,CF,CF,8A,00,ed
2840 DATA 00,00,00,00,CF,69,0C,0C,02
2850 DATA 0C,0C,0C,0C,0C,0C,0C,0C,9a
2860 DATA 70,F1,CF,33,67,CF,22,00,e0
2870 DATA 00,00,00,00,CF,69,0C,0C,0d
2880 DATA 4C,8C,0C,0C,4C,0C,0C,0C,3d
2890 DATA 70,F0,67,72,F0,CF,22,00,0a
2900 DATA 00,00,00,00,CF,69,0C,0C,4f
2910 DATA 8C,4C,4C,0C,4C,8C,0C,0C,17
2920 DATA 70,F0,B1,72,F0,9B,22,00,a2
2930 DATA 00,00,00,00,CF,69,0C,0C,ff
2940 DATA 8C,4C,4C,C0,48,0C,0C,0C,9b
2950 DATA 70,F0,F0,DA,F0,B1,22,00,1f
2960 DATA 00,00,00,00,CF,69,0C,0C,94
2970 DATA CC,CC,48,48,48,0C,0C,0C,9c
2980 DATA 70,F0,F0,F0,F0,B1,33,73,9f
2990 DATA B7,3F,F3,33,CF,69,0C,0C,06
3000 DATA 8C,4C,48,48,48,0C,0C,0C,e6
3010 DATA 70,F0,F0,F0,F0,F0,33,F3,7b
3020 DATA 3F,7B,B3,67,9E,69,0C,0C,15
3030 DATA 8C,48,48,48,48,84,0C,0C,d5
3040 DATA B4,3C,3C,3C,3C,3C,3C,3C,3d
3050 DATA 3C,3C,3C,3C,3C,86,0C,0C,21
3060 DATA 0C,0C,0C,0C,0C,0C,0C,0C,61
3070 DATA 00,C0,00,31,03,00,00,00,4c
```

```
10 MODE 0:BORDER 0:FOR a=0 TO 15:READ c:INK a,c:NEXT
15 DATA 0,26,2,14,24,15,6,9,18,3,5,4,8,17,23,1
20 DEFINT a-z
30 FOR a=0 TO 150 STEP 2:MOVE 0,a,5:DRAWR 640,0:NEXT:FOR a=150 TO 400 STEP 2
40 MOVE 0,a:DRAWR 640,0,2:NEXT:FOR a=1 TO 80 STEP 2:FOR b=0 TO 320 STEP a
50 PLOT b-5,146+a*4,3:PLOT 638-b+5,146+a*4:PLOT b,152-a*4,4
60 PLOT 638-b,152-a*4:NEXT:NEXT
70 A=148:b=1:WHILE a>0:b=b+1:MOVE 0,a:DRAWR 640,0,6:a=a-b:WEND
80 a=0:b=1:WHILE a<320:b=b+2:MOVE a,148:DRAW a*2-320,0:MOVE 638-a,148
90 DRAW 638-a*2+320,0:a=a+b:WEND
100 A=148:b=1:WHILE a>0:b=b+1:MOVE 0,a:DRAWR 640,0,6:a=a-b:WEND:a=0:b=1
110 WHILE a<320:b=b+2:MOVE a,148:DRAW a*2-320,0:MOVE 638-a,148
120 DRAW 638-a*2+320,0:a=a+b:WEND
130 RESTORE 140:b=0:FOR a=198 TO 214 STEP 4:READ c:PLOT a,340,c
140 DRAWR 0,-340+b:PLOT 630-a,340:DRAWR 0,-340+b:b=b+3:NEXT:DATA 7,8,4,5,6
150 RESTORE 160:b=0:FOR a=10 TO 0 STEP -2:READ c:PLOT 216-b,a,c
160 DRAWR 198+b*2,0:b=b+4:NEXT:DATA 15,2,3,3,14,14
170 FOR a=12 TO 340 STEP 2:MOVE 216,a,0:DRAWR 198,0:NEXT
180 TAG:GRAPHICS PEN 1,1:b=10:FOR a=120 TO 200 STEP 2:b=b+1:GOSUB 330:NEXT
190 b=10:FOR a=194 TO 100 STEP -2:b=b+1:GOSUB 330:NEXT
200 b=70:FOR a=90 TO 220 STEP 2:b=b+0.8:GOSUB 330:NEXT
210 a=140:FOR b=100 TO 150 STEP 5:a=a-1:GOSUB 330:NEXT:b=136
220 FOR a=220 TO 74 STEP-4:b=b+1:GOSUB 330:NEXT:b=464:FOR a=220 TO 80 STEP -2
230 GOSUB 330:NEXT:FOR a=80 TO 90 STEP 1:b=b+6:GOSUB 330:NEXT
240 b=550:FOR a=100 TO 200 STEP 2:GOSUB 330:NEXT:FOR a=150 TO 190 STEP 2
250 b=b+2:GOSUB 330:NEXT:b=552:FOR a=150 TO 110 STEP-2:b=b+2:GOSUB 330:NEXT
260 FOR a=188 TO 444 STEP 4:MOVE a,400,5,0:DRAWR 0,-58:NEXT
270 PLOT 444,400,6:DRAWR 0,-58:DRAWR -68,0:DRAWR 0,22,4:DRAWR -38,0,6
280 DRAWR 0,22,4:DRAWR -44,0,1:DRAWR 0,-22,4:DRAWR -40,0,6:MOVER 0,-2
290 DRAWR 0,-20,4:MOVER -4,0:DRAWR -60,0,6:DRAWR 0,26
300 TAG:MOVE 216,362,1,1:PRINT CHR$(222);:MOVE 386,362,1,1:PRINT CHR$(223);
310 MOVE 256,382,1,1:PRINT CHR$(222);:MOVE 344,382,1,1:PRINT CHR$(223);
320 SAVE"xalk.ecr",b,&C000,&4000,&C000:END
330 MOVE b,a,0,0:PRINT CHR$(46);:RETURN
```

```
10 'createur du fichier de sauvegardes XALK.SVG'
20 DIM hisc(20),nom$(20)
30 FOR A=1 TO 20:hisc(a)=21000-a*1000:NOM$(21-A)=CHR$(15)+"2"+LEFT$(MID$("XALK / AMSTRAD 100% & Antman / XALK",21-A,A/2+31),30):NEXT
40 MODE 1:FOR a=1 TO 20:LOCATE 2,a+1:PEN 3:PRINT USING"##";a:LOCATE 5,a+1:PEN 1:PRINT DEC$(hisc(a),"#####"):LOCATE 11,a+1:PRINT LEFT$(nom$(A),30):NEXT
50 OPENOUT"xalk.svg":FOR a=1 TO 20:PRINT#9,hisc(a):PRINT#9,nom$(a):NEXT:CLOSEOUT
```

```
1 ENV 1,50,-2,5:ENT 1,5$-20,30:ENV 2,1,-20,5:ENT 2,4,-15,20:ENT 5,20,32,16
2 ENV 5,20,-10,16:BORDER 0:MODE 0:PAPER 0:PEN 1:DEFINT a-z:DEFREAL h:DEFREAL s
3 MEMORY &4FFF:LOAD"xalk.spr",&5000:LOAD"xalk.bin",&9000
4 RANDOMIZE TIME:RESTORE 5:FOR a=0 TO 15:READ c:INK a,c:NEXT:POKE &9045,5
5 DATA 0,26,2,14,24,15,6,9,18,3,5,0,0,0,23,1
6 A$="20002002002002002020002002002002002020010101002020001010030303001010"
7 A$=a$+"00030003330300330000050005550500550000404005050500404000606004040400"
8 A$=a$+"60600600060606066060060600060606066060060000000000000000"
9 FOR y=0 TO 24 STEP 12:FOR b=0 TO 75 STEP 5:CALL &9000,11,b,y,&51A4:NEXT:NEXT
10 X=0:Y=12:FOR A=1 TO LEN(A$):c=VAL(MID$(A$,A,1)):IF c=0 THEN 13
11 FOR B=120 TO Y STEP -12:CALL &9000,11,X*4.7,B,&4FC4+c*60
12 CALL &9000,11,X*4.7,B+12,&521C:NEXT:SOUND 4,50,7,13,1,1,1
13 X=X+1
14 IF X>17 THEN X=0:Y=Y+12:FOR b=0 TO 75 STEP 5:CALL &9000,11,b,Y,&51A0:NEXT
15 NEXT:POKE &9045,24:FOR a=0 TO 56 STEP 28:FOR b=152 TO 168 STEP 16
16 CALL &9000,8,a,b,&5300:NEXT:NEXT:POKE &9045,5
1? POKE &B72F,231:LOCATE 1,24:PRINT CHR$(164)"1990  ANTMAN  100%"
18 FOR A=1 TO 30:INK 11,0:INK 12,0:INK 13,0:FOR T=0 TO 800 STEP A:NEXT
19 INK 11,4:INK 12,8:INK 13,17:CALL &BD19:NEXT:SOUND 4,200,30,15,2,2,20
20 SOUND 4,100,30,15,1,5,10
21 DIM hisc(25),nom$(25):OPENIN"xalk.svg"
22 FOR a=1 TO 20:INPUT#9,hisc(a):INPUT#9,nom$(a):NEXT:CLOSEIN
23 SPEED KEY 8,1:MODE 1:hisc=hisc(1):GOSUB 118
24 CLEAR INPUT:LOCATE 1,24:PAPER 2:PEN 1:PRINT"Votre niveau :"CHR$(18)
25 PRINT" 1:Debutant   2:Moyen  3:Bon  4:Expert"CHR$(18);
26 a$=INKEY$:IF a$<"1" OR a$>"4" THEN 26
27 SOUND 1,50,20,14,1,1,0:PRINT a$:niv=VAL(a$):CLEAR INPUT
28 LOCATE 1,24:PRINT"Vitesse de depart :"CHR$(18):PRINT"de 0 a 200 ="CHR$(18);
29 INPUT temp:IF TEMP>200 OR TEMP<0 THEN 28 ELSE tempo=200-temp
30 LOCATE 1,24:PRINT CHR$(18):PRINT"   -J-oystick   ou   -C-urseur  ?"
31 a$=UPPER$(INKEY$):IF a$<>"J" AND a$<>"C" THEN 31
32 IF a$="J" THEN k1=8:k2=9:k3=10 ELSE k1=242:k2=243:k3=241
33 PAPER 0:MODE 0:GOSUB 128
34 DIM t(6,25):lmax=0:CLEAR INPUT:CALL &BB06:score=0
35 o1=INT(RND*(4+niv))+1:LOCATE 15,24:PRINT DEC$(hisc,"######")
36 CALL &9000,11,63,11,&4FC4+o1*60
37 CALL &BB00:o=o1:o1=INT(RND*(4+niv))+1:CALL &9000,11,63,11,&4FC4+o1*60
```

```
38 x=3:y=17:GOSUB 52:FOR t=1 TO 300:NEXT
39 GOSUB 51:y=y-1:GOSUB 52
40 FOR t=1 TO tempo:NEXT
41 A$=INKEY$
42 IF A$=CHR$(k1) THEN IF x>1 AND t(x-1,
y)=0 THEN GOSUB 51:x=x-1:GOSUB 52
43 IF A$=CHR$(k2) THEN IF x<5 AND t(x+1,
y)=0 THEN GOSUB 51:x=x+1:GOSUB 52
44 IF A$=CHR$(k3) THEN GOSUB 48
45 IF t(x,y-1)<>0 OR y=1 THEN GOSUB 47:G
OSUB 60:GOTO 37
46 GOTO 39
47 SOUND 1,60,20,15,1,1,1:score=score+ni
v:GOSUB 102:GOSUB 55:t(x,y)=o:RETURN
48 GOSUB 51:FOR yy=y TO 1 STEP -1
49 IF (t(x,yy)=0 AND t(x,yy-1)<>0) OR yy
=1 THEN y=yy:yy=1
50 NEXT:GOSUB 52:RETURN
51 CALL &9000,11,x*5+22,194-11*y,&521C:R
ETURN
52 CALL &9000,11,x*5+22,194-11*y,&4FC4+o
*60:RETURN
53 CALL &9000,11,k*5+22,194-11*1,&4FC4+o
o*60:RETURN
54 CALL &9000,11,k*5+22,194-11*1,&521C:R
ETURN
55 IF y>lmax THEN lmax=y
56 IF y=16 THEN GOSUB 58:FOR tm=1 TO 800
0:NEXT:GOSUB 104:ERASE t:GOTO 23
57 RETURN
58 SOUND 4,100,320,15,5,5,0:SOUND 1,550,
320,15,5,0,0:SOUND 2,140,320,13,0,5,0
59 RETURN
60 GOSUB 62:IF y>2 THEN GOSUB 72 ELSE IF
 ef=1 THEN ef=0:GOSUB 77
61 RETURN
62 ef=0:FOR a=1 TO 5:m(a)=0:NEXT
63 FOR n=0 TO 2
64 FOR xx=1 TO 3
65 oo=t(xx,y):IF ef=1 AND xx=mxx THEN oo
=m(xx)
66 IF oc<>0 THEN IF t(xx+1,y)=oo AND t(x
x+2,y)=oo THEN ef=1:GOSUB 68
67 NEXT xx:NEXT n:RETURN
68 GOSUB 99:x1=xx:x2=xx+2:y1=y:t(xx+1,y)
=0:k=xx+1:l=y:GOSUB 54:m(xx+1)=oo
69 t(xx,y)=0:k=xx:GOSUB 54:m(xx)=oo:m(xx
)=oo:t(xx+2,y)=0:mxx=x2:k=x2
70 GOSUB 54:m(x2)=oo
71 RETURN
72 oo=t(x,y):IF oo=0 THEN IF m(x)<>0 THE
N oo=m(x) ELSE 74
73 IF t(x,y-1)=oo AND t(x,y-2)=oo THEN G
OSUB 76
74 IF ef=1 THEN ef=0:GOSUB 77
75 RETURN
76 GOSUB 99:FOR yy=y TO y-2 STEP -1:t(x,
yy)=0:k=x:l=yy:GOSUB 54:NEXT:RETURN
77 FOR xx=1 TO 5:oo=t(xx,y1):IF oo=0 AND
 t(xx,y1+1)<>0 THEN GOSUB 83
78 NEXT:FOR xx=1 TO 3
79 oo=t(xx,y):IF oo<>0 THEN IF t(xx+1,y)
=oo AND t(xx+2,y)=oo THEN ef=1:GOSUB 68
80 NEXT:IF ef=1 THEN ef=0:GOTO 77
81 IF y>1 AND y1>1 THEN GOSUB 88:IF ef=1
 THEN ef=0:xx=mxx:GOSUB 96
82 RETURN
83 FOR yy=y1 TO lmax:oo=t(xx,yy+1):IF oo
<>0 THEN GOSUB 86
84 NEXT:t(xx,y2)=0
85 RETURN
86 t(xx,yy)=oo:y2=yy+1:SOUND 1,20,10,1,1
,5:k=xx:l=yy:GOSUB 53:l=yy+1
87 GOSUB 54:RETURN
88 my=0:FOR xx=1 TO 5:oo=t(xx,y1):IF oo=
0 THEN 91
89 IF t(xx,y1+1)=oo AND t(xx,y1-1)=oo TH
EN ef=1:GOSUB 99:GOSUB 92:GOTO 91
90 IF y1>2 THEN IF t(xx,y1-1)=oo AND t(x
x,y1-2)=oo THEN ef=1:GOSUB 94
91 NEXT:RETURN
92 FOR yy1=y1-1 TO y1+1:t(xx,yy1)=0:k=xx
:l=yy1:GOSUB 54:NEXT:mxx=xx:my=-1
93 RETURN
94 GOSUB 99:FOR yy1=y1-2 TO y1:t(xx,yy1)
=0:k=xx:l=yy1:GOSUB 54:NEXT:mxx=xx
95 my=-2:RETURN
96 FOR yy=y1+my TO lmax-3:oo=t(xx,yy+3):
t(xx,yy)=oo:t(xx,yy+3)=0:k=xx:l=yy+3
97 GOSUB 54:IF t(xx,yy)<>0 THEN SOUND 1,
20,15,1,1,5:l=yy:GOSUB 53
98 NEXT:RETURN
99 SOUND 1,100,20,15,1,2:score=score+(5*
niv):tempo=tempo-1
100 IF tempo<=0 THEN tempo=0
101 GOSUB 102:RETURN
102 LOCATE 1,24:PRINT DEC$(score,"######
"):LOCATE 1,1
103 PRINT DEC$(200-tempo,"######"):RETUR
N
104 SPEED KEY 30,2:CLEAR INPUT:IF SCORE<
=0 THEN RETURN
105 MODE 1
106 FOR a=1 TO 20:IF score>hisc(a) THEN
GOSUB 109
107 NEXT:PEN 1:IF score=0 THEN GOSUB 112
108 RETURN
109 FOR C=20 TO a STEP-1:hisc(c+1)=hisc(
c):nom$(c+1)=nom$(c):NEXT
110 hisc(a)=score:nom$(a)=STRING$(29," "
):score=0:b=a:GOSUB 118
111 RETURN
112 PEN 3:LOCATE 1,24:PRINT"Entrez votre
 nom":WINDOW 11,39,b+1,b+1:INPUT"",nom$
113 IF LEN(nom$)>29 THEN 112 ELSE WINDOW
 1,40,1,25:nom$(b)=nom$:GOSUB 125:PEN 1
114 LOCATE 1,25:PRINT"Deprotegez la disq
uette  ...":CALL &BB00:CALL &BB06
115 |ERA,"xalk.svg":OPENOUT"xalk.svg":FO
R a=1 TO 20:PRINT#9,hisc(a)
116 PRINT#9,nom$(a):NEXT:CLOSEOUT
117 RETURN
118 MODE 1:PEN 1:PRINT CHR$(150)CHR$(154
)CHR$(154)CHR$(158)STRING$(5,154);
119 PRINT CHR$(158)STRING$(29,154)CHR$(1
56)
120 LOCATE 15,23:PRINT"SCORE: ";DEC$(sco
re,"#####")
121 PEN 1:FOR a=2 TO 21:LOCATE 1,a:PRINT
 CHR$(149):LOCATE 4,a:PRINT CHR$(149)
122 LOCATE 10,a:PRINT CHR$(149):LOCATE 4
0,a:PRINT CHR$(149):NEXT
123 LOCATE 1,22:PRINT CHR$(147)STRING$(2
,154)CHR$(155)STRING$(5,154)CHR$(155);
124 PRINT STRING$(29,154)CHR$(153)
125 FOR a=1 TO 20:LOCATE 2,a+1:PEN 3:PRI
NT USING"##";a:LOCATE 5,a+1:PEN 1
126 PRINT DEC$(hisc(a),"#####"):LOCATE 1
1,a+1:PRINT LEFT$(nom$(A),30):NEXT
127 RETURN
128 LOAD"xalk.ecr"
129 POKE &9045,24:CALL &9000,8,56,0,&530
0:CALL &9000,8,0,192,&53C0
130 CALL &9000,8,0,0,&5300:CALL &9000,8,
56,192,&5480
131 CALL &9000,8,0,8,&5540:CALL &9000,17
,56,8,&5600
132 POKE &9045,5:FOR a=2 TO 4:CALL &9000
,11,a*5+22,18,&521C:NEXT
133 CALL &9000,11,37,7,&521C:RETURN
```

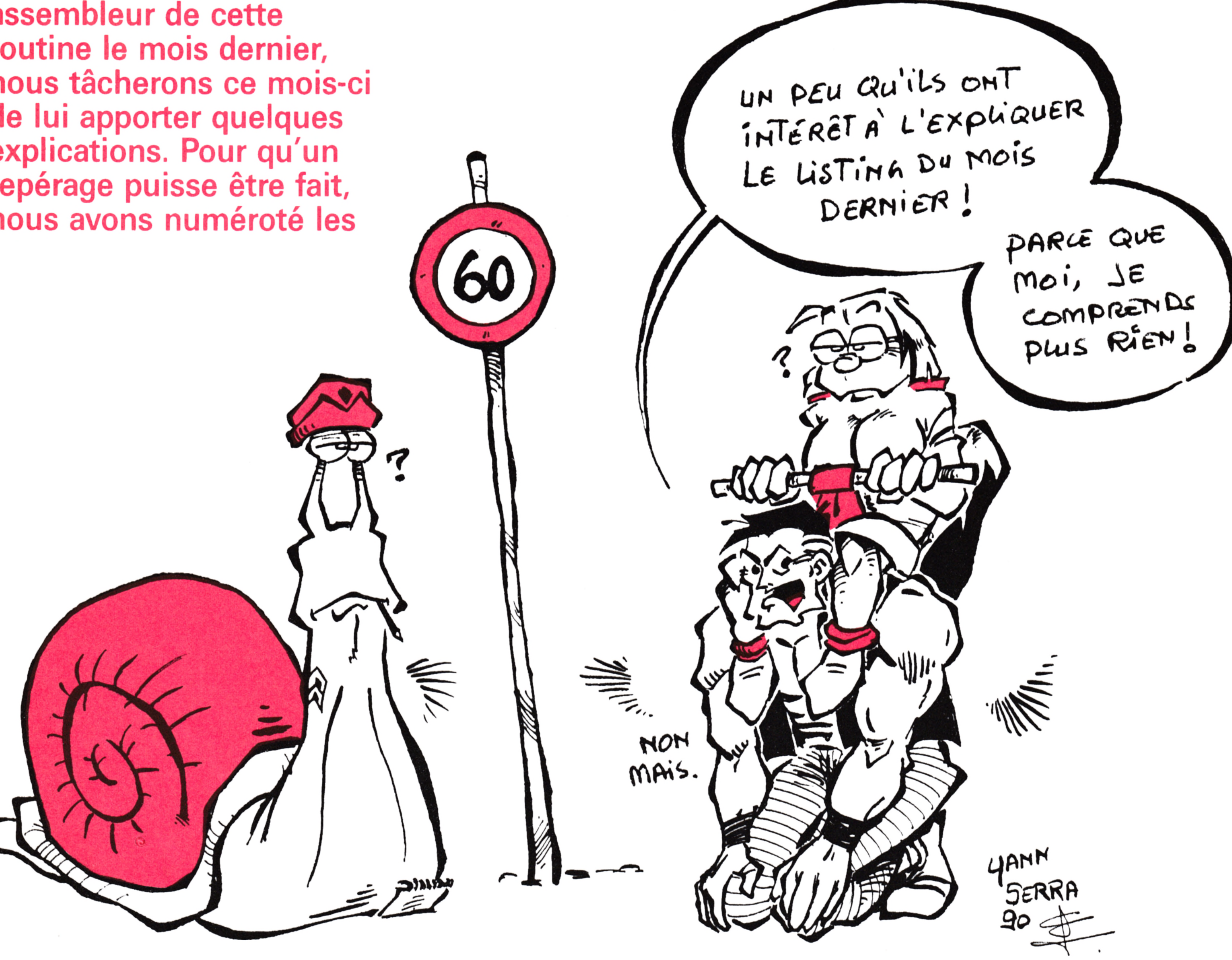


ASSEMBLEUR

Voici le moment tant attendu de tous : la suite des fantastiques et fulgurantes aventures de l'escargot du futur. Rapide comme la marée, il revient au galop pour nous narrer ses histoires de héros. A vos marques. prêts ? Rampez ! Comme nous vous avons fourni la source assembleur de cette routine le mois dernier, nous tâcherons ce mois-ci de lui apporter quelques explications. Pour qu'un repérage puisse être fait, nous avons numéroté les lignes. Il n'est pas nécessaire d'y attacher une quelconque importance, si ce n'est dans le cadre de ces explications.

Dans les lignes 6 et 7, les registres HL et A sont initialisés. En ligne 8, le premier drapeau est lu par l'intermédiaire de la retenue (Carry). C'est alors elle qui décide si le mouvement sera vertical (1) ou bien horizontal (0).

Etudions avant tout le mouvement horizontal. Si la première instruction de cette routine est CALL, c'est pour économiser des lignes de source. En effet, si cette partie ne dispose que d'une entrée, elle contient deux sorties, celle du sous-programme gauche et celle du droit. Pour être sûr que les variables modifiées seront stockées sans écrire deux fois le code réalisant cela, il nous faut forcer le branchement sur les instructions concernées. Ainsi, un simple RET reviendra sous CALL et enregistrera les constantes. Notez qu'ici la place gagnée n'est pas



énorme : mais pour l'exemple, que ne ferions-nous pas ?
De 11 à 14, les variables concernant X sont sauvegardées, précautions et fonctionnement obligent puis le programme est interrompu.

CHOISIS TON CAMP, CAMARADE...

De 15 à 16, BC et DE sont initialisés avec les variables concernant les mouvements horizontaux. B et E contiennent la position sur l'axe, C la coordonnée maximale momentanée et D la coordonnée minimale momentanée. Si le double registre DE est chargé ainsi alors que la valeur de E est insignifiante, c'est pour que D soit modifié sans que l'accumulateur ne soit altéré.
L'accumulateur est ensuite décalé dans la retenue pour juger s'il est temps d'avancer (0) ou de reculer (1).
En ligne 19 commence le sous-programme d'incrémentation horizontale. Le registre E est mis à un pour modifier si nécessaire le drapeau de changement de direction (1 signifie vertical, ce qui suit bien une séquence horizontale après un 90°).
De 20 à 23, le pointeur sur l'écran virtuel et B (XPOS) sont mis à jour selon les circonstances. Vient ensuite le moment de vérifier le non-débordement des limites (24 & 25). Si le contour maximal n'est pas atteint, la routine retourne voir si le Basic a besoin de temps machine. Dans le cas contraire, il faut forcer le changement de direction en y forçant E initialisé préalablement (de 27 à 30).
Les lignes 31 et 32 servent à juger la progression de la limite maximale. Si le bit 2 de STAT est à zéro, c'est que le mouvement actuel est progressif. Notre escargot a donc tendance à diminuer, ce qu'il fait par les lignes 36 et 37. Dans le cas contraire, les lignes 33 et 34 se chargeront de fermer le piège.
Pour la routine nommée Gauche, débutant à la ligne 40, tout se passe comme dans la partie précédente (Droite) sauf que HL et B sont décrémentés deux fois. Comme le sens change, la borne à tester n'est plus la même et est maintenant contenue par le registre D (XMIN). Si la limite n'est pas atteinte, tout se passe comme précédemment, et le contrôle est repassé au programme appelant. Dans le cas contraire, deux possibilités sont à tester car elles déterminent la croissance du mouvement généré. Selon le sens du moment, soit l'adresse écran progresse vers le centre, soit vers l'extérieur.
1 : le bord gauche sert de limite. Lorsque D contient la même valeur que la constante Stop, l'escargot doit prendre une trajectoire divergeante.
2 : la limite est dans ce cas zéro et la progression doit devenir convergente soit opposée à la précédente.
Ce sont les lignes 48 à 50 qui décident de l'aiguillage à prendre, à savoir le test à opérer selon le sens de fonctionnement. Les lignes 51 à 67 se chargent à proprement parler de ces modifications et renvoient à la modification de la borne inférieure (68 à 73).
Gauche fait une chose de plus que Droit, à savoir le test d'inversion de rotation. C'est pour cette raison qu'elle contient quelques lignes de plus.

SI TU AVANCES ET JE RECULE...

Comment veux-tu que je spécule ? En ce qui concerne le sous-programme Vertic, il a tout à envier à ses prédécesseurs. Son humble tâche se limite à la modification de HL. Il contient un petit BC26 accompagné du non moins célèbre BC29 qui permettent respectivement de descendre et de monter d'une ligne.
Comme pour le traitement horizontal, un CALL permet de stocker l'adresse de retour où seront sauvegardées les données utiles. En fonction du bit 0 de Flag, l'axe de translation a été choisi. Reste donc maintenant à définir selon le bit 1 de ce même octet, les opérations à effectuer sur l'adresse écran. La première de celles-ci est une addition que nous ne cesserons de vous proposer. Elle consiste à trouver l'adresse du point situé sous celui dont l'adresse est dans HL. Si cette routine n'est pas celle utilisée habituellement, tout en y ressemblant fort, c'est parce que l'adresse à retourner ne tient pas compte de l'écran situé en &C000 mais d'une quelconque adresse de base, dite relative. De plus, le point visé est celui se trouvant deux lignes plus bas que celui de départ. Il nous faut donc ajouter non pas 2048 (&800) mais 4096 (&1000). Si le résultat de l'addition sort d'une page écran normale de 16 Ko (&4000 testé sur le poids fort H), nous rajoutons &C050 qui permet lors de la perte de la retenue de retomber sur une valeur oscillant entre 0 et 16384. La seconde opération est le calcul par soustraction qui est du même acabit. 4096 est enlevé de HL et s'il y a débordement, &C050 est débité du compte courant.
E sert toujours de panneau servant à indiquer quel sera le prochain virage.
C'est ici que ces commentaires finissent. Notez bien que rien n'est jamais parfait et que tout est optimisable. Nous entendons par là que cette routine peut avoir des défauts.

```
1000 y=0:s=-x:WHILE x>y:PLOT
 x,y:PLOT x,-y:PLOT -x,y:PLO
T -x,-y:PLOT y,x:PLOT y,-x:P
LOT -y,x:PLOT -y,-x:s=s+2*y+
1:y=y+1:IF s>0 THEN s=s-2*x+
2:x=x-1ND
1010 WE
```

LES BONNES CHOSES ONT UNE FIN...

Les mauvaises en ont une aussi. C'est pour ces raisons que cette initiation à l'assembleur se termine en queue d'australopithèque à poil ras. Le mois prochain, nous tenterons de vous donner un petit listing plus amusant que celui du mois dernier. En attendant, nous vous proposons une espèce de petit concours. Voici un listing de traçage de cercle en Basic que vous devez traduire en assembleur. Tout est permis et les vecteurs système peuvent être appelés. Ce premier exemple est simple et lent. Son seul avantage est que les cercles générés sont des plus beaux. Comme ce premier listing Basic est facilement transposable car ne faisant appel qu'à des entiers, la traduction sera facile. Gare aux prochains défis, ils seront plus corsés.
Les variables utilisées dans ce programme sont les suivantes :
- X est le rayon du cercle qui se trace autour du point qui a pour origine celle de l'instruction ayant la même (ORIGIN).
- les autres n'ayant qu'un intérêt purement fonctionnel.
Ceux ou celles des trois premiers qui nous enverront la plus belle RSX de traçage de cercle, gagneront un ticheurt Missixe (en français dans le texte). Ziva, ma bonne dame, il est frais mon poisson ! Le jeu en vaut le tricot de corps, non ? Tout est permis. Nous vous laissons un mois pour réaliser vos chefs-d'œuvre. Le tirage sera effectué par la pulpeuse Miss X (love...) sous le regard vigilant de maître Filou assisté de notre chère et tendre Agnès. Que ceux qui aiment la nénette (love...) se lèvent et s'attachent devant leur CPC (la concurrence sera rude).

FAUT QUE ÇA CESSE...

C'est sur ces quelques mots que nous vous abandonnons lâchement en espérant vous retrouver le mois prochain au sein (love...) de cette rubrique.

Sined

LOGON SYSTEM

Pour ce mois de janvier, c'est Digit, l'un des neuf acolytes des Logon System (mais aussi le rédac' chef de Métro-Boulot-Micro) qui vous éclaire sur les interruptions du Z80.

Ainsi, il m'a été imparti la dure tâche de vous expliquer les interruptions du Z80. Imaginez que vous soyez en train de jouer à l'un de vos ludiciels favoris... Durant le jeu, le Z80 doit effectuer plusieurs choses différentes (musique, scanning clavier, etc.) et cela à intervalles réguliers. C'est là qu'intervient la notion d'interruption car le microprocesseur doit être interrompu du programme qu'il exécute afin de pouvoir se charger des sous-programmes d'interruptions. Sur le CPC, les interruptions sont déclenchées par un TIMER (système à compteur qui divise la fréquence de l'horloge afin d'obtenir une fréquence moins élevée) qui active la broche INT du Z80 tous les 300e de seconde.

IM 0, IM 1 et IM 2 KESAKO ?

Comment se comporte le Z80 lorsque se produit une interruption ? Plusieurs cas de figure se présentent : tout d'abord, pour qu'une interruption soit prise en compte lorsqu'elle apparaît, il faut qu'elle ait été préalablement autorisée. Cela se fait grâce à l'instruction EI. Ensuite le comportement du Z80 dépendra du mode dans lequel il travaille (ATTENTION !! il ne s'agit pas là du mode graphique). Il existe trois modes que l'on spécifie grâce à l'instruction IM (comme Interrupt Mode), qui sont IM 0, IM 1 et IM 2.

LE MODE IM 0

Commençons par le mode IM 0: ce mode d'interruption est identique dans son fonctionnement à celui du microprocesseur 8080 (prédécesseur du Z80 et fabriqué par Intel). Ce mode ne sert que si l'on désire utiliser des périphériques compatibles avec le 8080. Ce qu'il faut savoir, c'est que chaque périphérique a un Restart qui lui est alloué et qu'à chaque interruption, il place son numéro de Restart sur le bus de données afin que le Z80 exécute l'instruction RST correspondante (cela va de RST 00H jusqu'à RST 38H). Ce mode n'est pas utilisable sur CPC.

LE MODE IM1 (DU DEJA VU)

Passons au mode IM 1. Ce mode est toujours utilisé sur CPC. Lorsqu'une interruption se produit dans ce mode, le Z80 exécute un RST 38H. Donc, à l'adresse 38H, se trouve le sous-programme d'interruption (ce qui est valable pour tous les modèles de CPC).

En farfouillant dans les sources de nombreuses démos, on constate qu'à cette adresse se trouve l'instruction RET. Elle interdit les interruptions (un DI en début de programme est plus simple). Mais une autre solution est préférable si l'on désire avoir uniquement le déclenchement d'interruption afin de se synchroniser sur le TIMER.
Elle consiste à placer les instructions EI, RETI (note de Longshot : « ou EI, RET pour aller plus vite ») à partir de l'adresse 38H. En utilisant cette méthode, il sera ensuite possible de se synchroniser avec un HALT n'importe où dans son programme (pour avoir, par exemple, des rasters bien synchronisés ou pour faire de la rupture).
Car si on se contente de détourner les interruptions avec un RET, cela empêche de valider le retour d'interruption et interdit donc ainsi les interruptions suivantes. Alors que le fait de mettre un EI valide les flags internes de masquage d'interruption du Z80 (qui sont IFF1 et IFF2). Ce qui signifie en clair que les interruptions sont à nouveau autorisées en retour du sous-programme d'interruption.

LE MODE IM 2 (ENFIN DU NOUVEAU)

Nous allons terminer par le mode IM 2 (appelé aussi mode vectorisé) qui est, à mon avis, le plus intéressant. Dans ce mode, l'adresse du sous-programme d'interruption n'est pas connue d'avance par le Z80. Il faut alors utiliser le registre I (eh oui, il sert à quelque chose !). Ce registre va déterminer le poids fort de l'adresse à partir de laquelle se trouve la table des vecteurs d'interruptions ; quant au poids faible de la table des vecteurs, il est fourni par le périphérique qui génère l'interruption (oui, je sais, ce n'est pas très clair).
Donc, supposons que l'on soit en mode IM 2 et qu'une interruption se produise. Le Z80 va prendre la valeur du registre I et va lire son bus de données (ce qui fait 8 bits avec le registre I et 8 bits lus sur le bus). Avec ces deux valeurs, le microprocesseur connaît maintenant l'adresse de la table des vecteurs (supposons que ce soit en 4000H). Il va lire 16 bits à partir de 4000H, ces 16 bits formant une adresse à laquelle il va sauter.
Je vais essayer de vous donner un exemple concret. On suppose qu'à l'adresse 5000H se trouve notre sous-programme d'interruption, et qu'à l'adresse 4000H se trouve notre table des vecteurs :
Table vecteurs sous-programme d'interruption
4000H : 50H 5000H : FBH ; EI
4001H : 00H 5001H : EDH ; RETI
4002H : 50H 5002H : 4DH ;
40FFH : 00H
4100H : 50H
Le registre I doit être égal à 40H (poids fort de 4000H). Sur CPC, le mode IM 2 étant mal câblé, on ne connaît pas le poids faible ; nous sommes donc obligé de remplir la zone mémoire de 4000H à 40FFH avec la valeur 5000H.

Cet exemple sert à illustrer l'installation des interruptions en mode IM 2. On fait changer la couleur du BORDER afin de vérifier que le HALT se produit correctement (on aurait pu également s'amuser avec des rasters).

```
             org #4000
table_vecteur equ #5000

             di                   ;interdit interruption sinon...
             ld hl,table_vecteur
             ld bc,inter
             ld (hl);b
             inc hl
             ld (hl),c
             ld e,l
             ld d,h
             inc de
             dec hl
             ld bc,#FF
              ldir                ;et hop! on recopie
              ld a,#50            ;met le poid fort dans I via
l'accumulateur
             .ld i,a
              im 2                ;passe en mode vectorise
              ei                  ;autorise les interruptions

synchro       ld b,#F5            ;attend le balayage
              in a,(c)
              rra
              jp nc,synchro

              halt                ;attend 1/300 de seconde

              halt                ;attend encore...
              ld bc,#7F10         ;selectionne le border
              ld a,04CH           ;oh! le beau rouge
              out (c),c
              out (c),a
              halt
              ld a,054H           ;oh! il fait tout noir
              out (c),a
              jp synchro
              ;
inter         ei                  ;ici se trouve notre sous
programme
              reti                ;d'interruption
```

Comme tout ne va pas sans mal sur CPC, non content d'être mal câblé, le mode IM 2 est de surcroît buggé, car il faut aller jusqu'en 4100H écrire l'adresse 5000H. L'avantage de ce mode est qu'on peut mettre les interruptions dans les banks d'extensions et avoir ainsi 64 Ko de mémoire vidéo...

ET AVEC ÇA, CE SERA TOUT ?

Un petit programme d'exemple figure dans les environs, il illustre la façon d'utiliser le mode IM 2 sur son petit CPC à soi, malgré ce « %#&!?$ » de bug inhérent au câblage.

Digit

3615 JESSICO SUPER QUIZZ !

UN MAGNETOSCOPE A GAGNER TOUS LES MOIS

AMSTRAD JESSICO

Quand les prix sont si bas, les souris dansent !

COMPILATIONS

Compilation	Prix
BIG BANG — Shockway+Tetris+light force +M.Cailloux+Vivre et laisser mourir +Stars Wars	125/142
TOP 20	192/259
LIVRET DE FAMILLE — Manoir de Morteville+Troubadour +Rody et Mastico	242
CRAZY STARS — Crazy cars2+Wildstreets +Cauldron 2+Gazza	142/192
ONE, TWO — Fire and forget 2+One +Crazy cars 2+Barbarian 2	242
LES CHEVALIERS — Dynasty Wars+Strider+Black Tiger Ghouls N'Ghoust	142/192
SEGA ARCADE TURBO — Turbo outrun+Superwonderboy Crackdown+Enduro Racer	142/192
COLLECTION N° 2 — 12 Super Titres	169/239
STARS D'HOLLYWOOD — Batman+Indy Action+Ghostbusters 2 Robocop	142/219
GUERRIERS NINJA — Shinobi+Ninja Warriors Double Dragon 2	142/192
10 JEUX SPECACULAIRES — Impossamole+Sidearms+Streetfighter Emotion+Foot Y2+Hot Shots+Skweek Road Runner+Butcherhill+Heavy Metal	142/192
LES GEANTS DU SPORT — Kick off+Great courts+TT Race Foot Manager 2+Emelyn Hugues Bobsleigh+3D Grand Prix	192/259
LES BATTANTS — Rick Dangerous+Savage+Commando Navy Moves+H. Warriors+F. Bruno Boxe	182/235
LES DIEUX DU CIEL — Chuck Yeager+Ace 1&2+ATF Stricke Force Harrier+Tomahawk	192/259
CLAP CINE — Ghostbuster+Alien+Wonderboy Back the future+Quartet+Eydolon+ C. Chaplin+Tuer n'est pas jouer+ Permis de tuer+Vivre et laisser mourir	192/259
WHEELS OF FIRE — Turbo out Run+Chase HQ Hard Drivin+Powerdrift	182/242
T.N.T. — Xybots+Toobin+A.P.B. Dragon spirit+Hard Drivin	145/242
15 MEGASTAR — Navy moves+Exolon+Commando Battle valley+Bombjack+Air Wolf+1942 Scoobidoo+Ghost and Goblins+Saboteur Battle ship+Bati+Buggy 2+ Crépuscule Naja+Talisman d'Osiris	182/259
LES FOUS DU VOLANT — A.P.B.+Buggy Boy+TT Racer Action fighter+Aspar Grand Prix+Buggy 2	175/225
EDITION N° 1 — Silkworm+Double Dragon	125/242
Xenon+Gemini Wing	125/242
MONDE DES MERVEILLES — New Zeland Story+Rainbow Island Super Wonderboy+Bubble Bobble	145/192
LES FOUS DU FOOT — Kick off+Foot Manager 2 Figthing soccer+Emelyn Hugues	175/225
LES JUSTICIERS 2 — Ghostbusters 2 + Cabal + O. Thunderbolt	145/192
HEROES — Barbarian 2 + Starwars Permis de tuer + Running Man	145/192
TOPS D'OR 1 — Navy Moves + After Burner + Strike F. Harrier + Skateball Star Wars + Zynaps	175/225
TOPS D'OR 2 — Ikari Warriors + Skateball + Last Ninja 2 + Exolon + TT Racer	175/225
LES AVENTURIERS — Indiana Jones + Strider Vigilante + Forgotten Worlds	145/192
SIX SUPER CARS — Nigel Mansell's, 3D Grand Prix Overlander, Asphalt, Buggy2, Fury	135/215
TOP 17 — Airwolf, Batty, Bomb Jack 2, 1942 Commando, Saboteur 1+2, Sygma 7,	182/239
DOUBLE ACTION — Double Dragon + Wec le Mans Real Ghosbusters + D. Thompson Oc.	142/192
LES VAINQUEURS — Forgotten worlds+Tiger Road +Thunderblade+Last Duel+Blasteroids	139/192
LA COLLECTION (15 jeux) — Arkanoid+Batman+Rambo+Top Gun Crazy cars+Match day+Match Point, etc.	169/239

LIBRAIRIE

Titre	Prix
102 PROGRAMME CPC	135
AMSTRAD EN FAMILLE	135
BIEN DEBUTER CPC	99
GRAPHISMES EN ASSEMBLEUR	145
SUPER JEUX AMSTRAD	140
LIVRE DU BASIC 6128 PLUS	129

TOP HITS

Titre	Prix
ADIDAS CH. SOCCER	125/172
ADS	162225
ALIVE	192
AMAZING SPIDERMAN	135/175
APPRENTICE	97/142
ART DE LA GUERRE	242
ATOMIC ROBOT KID	97/142
BACK TO THE FUTURE 2	105/142
BADLANDS	97/142
BAT	242
BLOODWYCH	142/192
BRIDGE SIMULATOR	215
BUILDER LAND	145/192
CARMEN SAN DIEGO	142/192
CARTOONS	152/225
CELICA GT4 RALLY	105/142
CHESSMASTER 2000	172/242
COUGAR FORCE	275
CRAZY CARS II	135/165
DAMES SIMULATOR	215
DARK CENTURY	135/169
DEFENDER OF THE CROWN	172
DICK TRACY	142/192
DISC	145/192
DRAGON BREED	97/142
DRAGON OF FLAME	105/192
DR DROOM'S	135/172
DYNASTY WARS	105/145
ESWAT	105/152
F15 STRIKE EAGLE	109/169
F16 COMBAT PILOTE	142/192
FIRE AND FORGET2	135/172
FLIMBO'S QUEST	105/152
FUGITIF	192
GALAXIE FORCE II	115/155
GRAND PRIX 500CC 2	97/192
GRAND PRIX CIRCUIT	97/165
GREMLINS 2	97/142
GOLDENAXE	105/142
GUNSHIP	192/242
HOSTAGES	165/220
IRON LORD	220
ITALY 90 WINNERS	125/175
IVANOE	97/142
JUDGE DREDD	97/142
KICK OFF 2	135/169
LA SECTE NOIRE	172
LAST NINJA REMIX	97/142
LINE OF FIRE	97/142
LODE RUNNER	145/189
LORDS OF CHAOS	105/152
LOTUS ESPRIT TURBO	105/152
MANCHESTER UNITED	97/142
METAL MASTER	145/192
MIDNIGHT RESISTANCE	97/142
MOKOW	192
MONTY PYTHON	97/142
MOON BLASTER	142/192
MYSTICAL	145/192
NARC	105/152
NARCO POLICE	105/152
NIGHT BREED	105/152
NIGHT SHIFT	105/152
NIGHT HUNTER	192
NINJA SPIRIT	105/152
NINJA WARRIORS	97/142
NO EXIT	242
NORTH AND SOUTH	145/192
NEW YORK WARRIOR	97/142
ORIENTAL GAMES	105/152
OUTBOARD	145/192
PANZA KICK BOXING	192/242
PICK'N PILE	152/192
PINBALL MAGIC	145/189
PIRATES	169
PLAYER MANAGER	135/175
PLOTTING	97/142
PRINCE OF PERSIA	142/199
PUZZNIK	105/152
RICK DANGEROUS II	105/152
ROBOCOP II	97/142
SAGA	192
SAINT DRAGON	97/142
SDAW	142
SECRET AGENT	105/152
SHADOW OF THE BEAST	125/152
SHADOW WARRIORS	97/142
SHERMAN M4	165/225
SHUFFLEPUCK CAFE	145/192
SILENT SERVICE	169
SIM CITY	145/192
SLIDERS	192
SNOWSTRIKE	105/142
STAR CONTROL	97/162
STORMLORD 2	97/142
STRATEGO	97/162
STRIDER 2	105/152
STUNT CAR RACER	97/142
STUNRUNNER	97/142
SUBBUTEO	105/152
SUPERCARS	105/142
SUPER OFF ROAD RACER	105/142
SWAP	192
SWITCHBLADE	97/142
TARGHAN	192
TEENAGE H.TURTLES	105/152
TENNIS CUP	159/189
TINTIN SUR LA LUNE	142/192
TOTAL RECALL	105/152
TWINLORD	135/192
ULTIMATE GOLF	145/172
UN SQUADRON	105/152
WELLTRISE	142/192

UTILITAIRES

Titre	Prix
ADES DEBUGG	280
ADVANCED OCP ART STUDIO	245
APPRENDRE L'ASSEMBLEUR	290
AUTOFORMATION BASIC	290
BUDGET FAMILIAL	225
COLORDUMP 2 disc	199
CONTACT	380
COURS DE SOLFEGE 1	145/195
COURS DE SOLFEGE 2	145/195
D BASE 2	780
DESSIN TECHNIQUE 6128	375
DESSIN TECHNIQUE TURBO 6128	715
DISCOLOGY V.6.0	350
FACTURES FACILES	285
GESTION DOMESTIQUE	240
GESTION BANCAIRE 6128	245
GESTION DE FICHIER 6128	290
GRAPHEUR	275
HERCULE 2	395
HOUSE MUSIC SYSTEM	350
IMPRESSION	240
IMPRIM'IMAGE	280
INTEGRE (L') 1	425
INTERPRETE 2	280
KENTEL LE SERVEUR CPC	570
LA SOLUTION	595
MAXAM disc	275/299
MAXAM rom	399
MENTEL minitel malin + câble	350
MEPHISTO	205
MULTIFACE 2+ LE COPIEUR	525
STATGRAPH	350
THE INSIDER disc	129
RAMDOS	279
RODOS	299
ROMDOS	299
ROMBOARD	349
EPROM ERASER	595
MULTIPLAN	495
PACK GESTION	675
PACK PRINTER 6128	475
PROTEXT disc	295/349
PROTEXT rom	399
PAGE PUBLISHER PAO	325
PENTEL	670
PSYCHO-TEST	185
SPRITES ALIVE	349
TASWORD + MAIL MERGE	425
TRAFFIC CB	189
TRAFFIC EMISSION	249
TRAFFIC SWL	249
UTOPIA rom	299
VECTORIA 3 D	399
HORLOGE ASTRALE	325
MIROIR ASTRAL	295
PREVISIONS ASTRALES	355
LE TAROMANCIEN	290
GRAPHOLOG	690

ACCESSOIRES

Article	Prix
CASSETTE D'AZIMUTAGE	119
COPY HOLDER	189
FILTRE ECRAN 14" Coul.	169
FILTRE ECRAN 14" Monoc.	159
SUPPORT IMPRIM. 80 Col.	149
SUPPORT MONITEUR 12-14"	139
MOUSE MAT (tapis)	65
ETIQUETTES DISC 3" LES 100	30
ETIQUETTES 89x23 LES 500	69

HOUSSES

Housse complète clavier+écran

Article	Prix
HOUSSE 6128 PLUS	99
HOUSSE 464 PLUS	99
HOUSSE 464	87
HOUSSE 6128	87
HOUSSE DISC FD1/DDI1	55
HOUSSE DMP 2000/2160	79
HOUSSE DMP 3000/3160	79
HOUSSE PCW 8256/8512	129
HOUSSE CITIZEN 120 D	79
HOUSSE STAR NL10	79
HOUSSE STAR LC10	79
HOUSSE SMM 804	99

CABLES

Article	Prix
ADAPT.NOUVEAU BUS CPC	125
DOUBLEUR JOYSTICK	49
DOUBLEUR DE BUS	159
CABLE IMPRIMANTE	149
RALLONGE ECRAN/CLAVIER	149
CABLE EXTENSION JOYSTICK	49
CABLE EXTENSION PORT	170
CABLE FD1/DDI1	139
CABLE MAGNETO CASSETTE	49
CABLE MINITEL CPC	55
CABLE PERITEL CPC	119
CABLE GX4000/CPC 6128	119
RALLONGE (Al.+Vidéo 464) 1M	109

ETIQUETTES

Article	Prix
ETIQUETTES DISC 3" LES 100	30
ETIQUETTES CASSETTE LES 100	30
ETIQUETTES 89x23 LES 500	69
ETIQUETTES DISC 3.50" LES 100	30

EDUCATIFS

CEDIC-NATHAN

Titre	Prix
ALLEMAND CONFIRME	225
ALLEMAND DEBUTANT	225
ANGLAIS CONFIRME 4/3e	225
ANGLAIS DEBUTANT 6/5e	225
ANGLAIS TOP NIVEAU 2/1e	225
APPRENDS MOI A COMPTER M/CP	225
APPRENDS MOI A ECRIRE CP/CE	225
APPRENDS MOI A LIRE M/CP	225
APPRENDS MOI A LIRE 2 CP	225
ATELIER DE PUZZLES M/CP	95
BALADE PAYS BIG BEN 6/5e	180/225
BOSSE DES MATHS 3e	195
BOSSE DES MATHS 4e	195
BOSSE DES MATHS 5e	195
BOSSE DES MATHS 6e	195
CONJUGUEZ CE/CM	95
DONALD ALPHABET MAGIQUE	145/195
ECRIRE SS FAUTES V.1 6/3e	225
ECRIRE SS FAUTES V.2 6/3e	225
ENIGME A MADRID 4/3e	145
ENIGME A MUNICH 4/3e	215
ENIGME A OXFORD 4/3e	180/215
FRANÇAIS REUSSITE 3e	150
FRANÇAIS REUSSITE 4e	150
FRANÇAIS REUSSITE 5e	150
FRANÇAIS REUSSITE 6e	150
J'APPRENDS A ECRIRE M/CP	150
J'APPRENDS A LIRE M/CP	150
J'APPRENDS A OBSERVER M/CP	150
J'APPRENDS LES NOMBRES M/CP	150
LABYRINTHE D'ORTHOPHUS	225
LABYRINTHE D'ERRARE	225
LABYRINTHE aux CENT CALCULS	225
LABYRINTHE aux MILLE CALCULS	225
LABYRINTHE ANGLOMANIA 1	225
LABYRINTHE ANGLOMANIA 2	225
LABYRINTHE LEXICOS	225
LABYRINTHE DES PHARAONS	225
LANGUE FRANÇAISE CE1	225
LANGUE FRANÇAISE CE2	225
LANGUE FRANÇAISE CM1	225
LANGUE FRANÇAISE CM2	225
LANGUE FRANÇAISE 6E	225
LANGUE FRANÇAISE 5E	225
LANGUE FRANÇAISE 4E	225
LANGUE FRANÇAISE 3E	225
MATHS 6/5E	225
MATHS SUCCES 5/6 ANS	150
MATHS SUCCES CM	150
MATHS SUCCES 3e	150
MATHS SUCCES 4e	150
MATHS SUCCES 5e	150
MATHS SUCCES 6e	150
MICRO BAC ANGLAIS 1/1Ter	195
MICRO BAC ESPAGNOL 1/1Ter	195
MICRO BAC FRANÇAIS 1/1Ter	195
MICRO BAC GEO 1/1Ter	195
MICRO BAC HISTOIRE 1/1Ter	195
MICRO BREVET FRANÇAIS	220
MICRO BREVET HISTOIRE	220
MICRO BREVET GEOGRAPHIE	220
MULTICOURS 3e	245
MULTICOURS 4e	245
MULTICOURS 5e	245
MULTICOURS 6e	245
NATHAN FRANÇAIS CP/CE1	225
NATHAN ECOLE FRANÇAIS CE2	225
NATHAN ECOLE FRANÇAIS CM1	225
NATHAN ECOLE FRANÇAIS CM2	225
NATHAN ECOLE MATHS CP/CE1	225
NATHAN ECOLE MATHS CE2	225
NATHAN ECOLE MATHS CM1	225
NATHAN ECOLE MATHS CM2	225
TRAIN EXPRESS DE DINGO	145/195
ALLEMAND Primaire	199
ANGLAIS PRIMAIRE	199
ANGLAIS 4/3e	199
CALCUL RAPIDE	199
DECLIC LECTURE	199
EDUC. MATERNELLE 1	199
EDUC. MATERNELLE 2	199
ESPAGNOL PRIMAIRE	199
FRANÇAIS SONS	170/199
FRANÇAIS-CM	170/199
GEOGRAPHIE PRIMAIRE	199
GEOMETRIE PLANE	199
GRAMMAIRE 6/5e	199
ITALIEN PRIMAIRE	199
LECTURE CP	199
MATHS 2E CYCLE 1	199/250
MATHS 2E CYCLE 2	170/199
MATHS 3E	170/199
MATHS 4E	170/199
MATHS 5E	170/199
MATHS 6E	170/199
MATHS CE	170/199
MATHS-CM	199/250
ORTHO CM	199
DESTINAT. MATHS CE1/2	175/199
DESTINAT. MATHS CM1/2	175/199
DESTINATION MATHS 6/5e	175/199
4 SAISONS DE L'ECRIT CE/CM	225
4 SAISONS DE L'ECRIT 6/3e	225
OBJECTIF CALCUL CP	195
KIT 3e/2e	470

NOUVEAU ORDINATEUR

*AMSTRAD 6128 PLUS COULEUR	3990 F
*AMSTRAD 464 PLUS COULEUR	2990 F

*+ 25 jeux gratuits + 1 magnifique housse

CONSOLE AMSTRAD GX 4000	975 F

CARTOUCHE GX4000

Titre	Prix
BAD LANDS	289
BARBARIAN 2	289
BATMAN	289
CHASE HQ	289
COUGAR FORCE	289
COPTER 271	289
CRAZY CARS 2	289
DICK TRACY	289
EPICS WORLD OF GAMES	289
FIRE AND FORGET 2	289
KICK OFF	289
KLAX	289
MIDNIGHT RESISTANCE	289
MYSTICAL	289
NAVY SEALS	289
NIGHT BREED	289
NO EXIT	289
OP. THUNDERBOLD	289
PANG	289
PANZA KICK BOXING	289
PLOTTING	289
PRO TENNIS TOUR	289
ROBOCOP 2	289
SHADOW OF THE BEAST2	289
SHADOW WARRIOR	289
SPIDERMAN	289
SPY WHO LOVED ME	289
STUN RUNNER	289
SWITCH BLADE	289
TENNIS CUP	289
TOKI	289
WILD STREETS	289

AFFAIRES FANTASTIQUES !

LECTEUR DDI1 pour 464	1395
LECTEUR FD1 2e LECTEUR	1295
IMPRIMANTE DMP3160+PROTEXT	2290
IMPRIMANTE MT81+PROTEXT	1650
IMPRIMANTE MT81 MINITEL	2250

Dans la limite des stocks disponibles

PERIPHERIQUES

Article	Prix
SCANNER DART DISC	795
SCANNER DART CASSETTE	795
DIGITALISEUR VIDI	790
LECTEUR CASSETTE + CABLE	245
MULTIFACE 2+ LE COPIEUR	525
SYNTHE. VOCAL TMPI DISC	545
SYNTHE. VOCAL TMPI+HP DISC	625
7 LOGICIEL Educt. vocaux	195
DMP 3160+PROTEXT	2290
EXT. MEMOIRE 64K/464	499
EXT. MEMOIRE 256K/464	1090
EXT. MEMOIRE 256K/6128	1090
CRAYON OPTIQUE Cassette	199
CRAYON OPTIQUE Disquette	290

RUBANS

Article	Prix
CITIZEN 120D	59
CITIZEN SWIFT 24/9	59
DMP 2000/2160	59
DMP 3000/3160	59
EPSON LX 800/860/LQ500	59
IMAGEWRITER II	59
MT 80	59
NEC P2+	59
PCW 8256/8512	59
PCW 9512	59
STAR NL10	59
STAR LC10	59
STAR LC10 COULEUR	99

JOYSTICKS

Article	Prix
DOUBLEUR DE JOYSTICK	49
PHASOR ONE (+ MONTRE)	109
COBRA	480
COMPETITION PRO	125
PRO 5000	125
QUICKJOY JUNIOR	59
QUICKJOY STICK	65
QUICKJOY 2	75
QUICKJOY TURBO 2	135
QUICKJOY 3 SUPERCHARGER	99
QUICKJOY 5 SUPERBOARD	192
QUICKJOY IR INFRAROUGE	390
QUICKJOY VI JETFIGHTER	145
QUICKJOY TOPSTAR	275
QUICKJOY MEGABOARD	315
QUICKJOY SEGA FIGHTER	192
KONIX SPEED KING	109
KONIX SPEED KING AUTOFIRE	125
KONIX THE NAVIGATOR	145
TURBO PEDALE	269

BOITIERS DE RANGEMENT

avec serrure + clé sauf Proto

Article	Capacité	Prix
BOITIER DS40LA	30x3"	89
BOITIER JSY 48	48x3"	99
BOITIER DD50L	50x5.25"	119
BOITIER DS100L	100x5.25"	149

SUPER PROMO

ADVANCED OCP ART STUDIO	245
IMPRIMANTE DMP 3160 + PROTEXT	2290
LA SOLUTION TEXTOMAT + DATAMAT + CALCOMAT	575
JOYSTICK QUICKJOY 5 SUPERBOARD	192
LECTEUR CASSETTE + CABLE	245

DISQUETTES 3 "

Réf.	10	20
3" CF2	175 F	315 F
3" 1/2 DFDD	69 F	130 F
5" 1/4 DFDD	56 F	105 F

15 F 75* à l'unité par 20

** Disquettes certifiées 100% garantie à vie. Livrées avec enveloppes + étiquettes*

BOITIER PLASTIQUE 3" ou 3.50"...... 30 F Les dix

NOUS LIVRONS TOUJOURS LES DERNIERES VERSIONS

BON DE COMMANDE *EXPRESS*

à retourner à JESSICO - B.P 693 - 06012 NICE CEDEX

GAGNEZ DU TEMPS ! Commandez par ☎ 93.51.61.30 - 93.97.22.00

PAR MINITEL 3615 CODE JESSICO - OUVERT 7 JOURS SUR 7 - 8 H à 20 H

TITRES (garantie echange immediat)	Qte	Prix	Montant
		S/ TOTAL	
		PORT	25
		TOTAL	

PORT : LOGICIEL JEUX **20 F**
IMPRIMANTES **60 F**
ORDINATEUR **120 F**
UTILITAIRES + ACCESSOIRES **25.F**
DOM TOM + ETRANGER **+ 60 F**

PAIEMENT ETRANGER EXCLUSIVEMENT PAR MANDAT INTERNATIONAL

GARANTIE 1 AN SUR LES LOGICIELS

☐ Je joins un chèque ou mandat-lettre
☐ Je paie à réception au facteur
☐ Je paie par carte bleue et je complète les 2 lignes ci-dessous

carte bleue CB ____________

date d'expiration ____________

NOM ____________ PRENOM ____________

N° ET RUE ____________

VILLE ____________ CODE POSTAL ____________

SIGNATURE OBLIGATOIRE

BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 8 BD. JOSEPH GARNIER

precisez votre ordinateur ☐ DISC ☐ K7 ☐

8

PROGRAMMATEUR D'EPROMS 475 F
Créez et installez tous vos logiciels favoris sur ROMS grâce au PROGRAMMATEUR D'EPROMS (se branche sur le port d'expansion, livré avec disquette programme. Basic/Langage machine, copie ROM à ROM, édite, vérifie, etc. etc.

ROMBOARD 349 F
Boîtier de connexion de 8 roms + 2 sorties bus indispensable pour l'utilisation des roms.

ROM VIERGE 16 K 60 F
EPROM ERASER Effaceur de Rom **595 F**

THE MUSIC MACHINE 595 F
— Permet de composer de la musique, on peut éditer, sauvegarder, charger. Sons, rythmes et instruments
— C'est aussi une chambre d'échos avec plusieurs effets
— The Music machine sert également de batterie, huit tonalités de DRUM, sont programmées, mais on peut en reproduire d'autres
— Compatible 100% Midi
— Sorti Hifi + Micro
— Disquette ou Cassette

TURBO PEDALE 269 F
Frein + accélérateur au pied
compatible tous Joysticks

PAGE PUBLISHER P.A.O. DISC 325 F
- Publication assistée par ordinateur 6128
- Créez très facilement vos documents, posters, petits journaux, logos, Fanzines, etc.
- PAGE PUBLISHER P.A.O. permet le contrôle, aussi bien de l'impression que du graphisme.
- Compatible toutes imprimantes matricielles, EPSON, DMP 2160/3160
- Géré par ICONES et MENUS, PAGE PUBLISHER P.A.O. peut être piloté par clavier ou joystick.
- RECONNU COMME LE N° 1 DE LA MICRO EDITION PAR LA PRESSE EN GB POUR SON RAPPORT QUALITE/PRIX.
GRAND CONCOURS PAGE PUBLISHER P.A.O. 2500 F DE PRIX (demandez bulletin de participation à JESSICO.

Gagnez de l'argent ! Faites comme les Pros, utilisez le meilleur logiciel de Création de Jeux !

SPRITES ALIVE DISC 349 F
Si vous voulez réaliser vos propres jeux ayant un aspect **PRO**, c'est SPRITES ALIVES qu'il vous faut.
- Usage Basic simple.
- Mouvement souple PIXEL par PIXEL.
- Detecteur de Collisions vraies.
- Compatible Souris, Joystick, Clavier.
- 23 K de mémoires programmées
- Commandes automatiques de missiles.
- Mode Labyrinthe automatique.
- 64 Sprites Super-Chouettes.
- 70 commandes supplémentaires en Basic.
- Puissant, Hyper rapide grace au Compiler.
- 6 programmes de démo Basic.
- 2 programmes de démo Compiler.

PROTEXT Traitement de Texte
Sans aucun doute le meilleur traitement de texte sur CPC, reconnu comme le N° 1 par toute la presse spécialisée.
Complet, puissant, hyper rapide, d'utilisation très facile. Compatible toutes imprimantes.
ROM : 399 F K7 : 295 F DISC : 349 F

COLORDUMP 2 DISC : 199 F
Enfin l'image couleur sur imprimante à partir de votre CPC. Un régal pour les yeux avec l'imprimante STAR LC10 Couleur !
Compatible Epson + DMP 2000/3000 avec rubans couleurs. (ROUGE, BLEU, JAUNE ou NOIR) au prix de 59 F le ruban.

MAXAM Assembleur-Désassembleur
Assembleur-Désassembleur, système complet de développement du Z 80.
Le NEC + ULTRA du programmeur.
Menu déroulant : Load, Merge, Save, Print, Find, Replace, etc.
ROM : 399 F K7 : 275 F DISC : 299 F

PACK QUALITAS + V.2 DISC : 495 F
A rendre jaloux GUTENBERG ! Toute l'imprimerie moderne à la portée de votre imprimante, plus de 50 polices de caractères.
Le PACK QUALITAS PLUS comprend :
— QUALITAS PLUS V.2
— Interface KDS - 8 Bits
— Pack FONTES supplémentaires.

UTOPIA : Donnez plus de puissance à votre CPC ! Un atelier complet dans une ROM utilitaire de 16 K comprenant 50 commandes supplémentaires dont :
— Copie d'écran graphique
— Editeur complet de Disc
— Commande de gestion de Roms
— Utilitaire de programmation Basic
— Formatage et copie de Disc
ROM 299 F

JOYSTICK JETFIGHTER VI 145 F

" L'ATELIER DE L'ARTISTE "
THE ADVANCED OCP ART STUDIO 245 F
Le meilleur logiciel de dessin et d'Art graphique paru à ce jour pour le 6128. 464 + DK'TRONICS
SUPER PROMOTION !
THE ADVANCED OCP ART STUDIO + une souris **Genius Mouse 695 F**
+ 1 tapis souris + 1 souris house + 1 interface souris

790 F
AMSTRAD 464 / 6128
Video **I**mage **D**igital **I**nterface
VIDI Transfert les images directement de votre magnétoscope caméra télé vers votre ordinateur pour être ensuite imprimées, sauvegardées etc.
VIDI: est compatible avec The Advanced OCP ART STUDIO - AMX pagemaker - AMX STOP PRESS
Simplement le meilleur !

JOYSTICK TURBO 2 135 F

JOYSTICK SUPERBOARD V 192 F
"MICRO MAG" *Le plus efficace* "ST MAG" C'EST UN PRODUIT EXCELLENT "AMTIX" Golden screw driver award

REPRODUISEZ DES IMAGES GRACE AU SCANNER DART 795 F
Un outil remarquable de reproduction d'images, documents dessins, photos, etc.
COMPATIBLE : avec
- DMP 2000/2160/3000/3160
- AMX Pagemaker, souris et crayon.
- CPC Disk ou cassette (à préciser)
DESCRIPTIF :
Rapport optique du balayage
X1 - X2 - X3 - X6
Menu déroulant sur écran avec **ZOOM, IMPRIMER** (format, 1/2 format) **sauvegarder - Texte,** etc.

AUGMENTEZ LA MEMOIRE DE VOTRE CPC ! DK'TRONICS

Extension Mémoire 64K pour CPC 464/664	**499 F**
Extension Mémoire 256K pour CPC 464/664	**1090 F**
Extension Mémoire 256K pour CPC 6128	**1090 F**
Crayon optique cassette	**199 F**
Crayon optique disquette	**290 F**

EXTENSION MEMOIRE : augmente de 64 K ou 128 K la capacité mémoire de votre CPC.
CRAYON OPTIQUE : Permet d'exploiter les capacités graphiques du CPC.

DISQUETTE NETTOYAGE 3" : 69 F

MULTIFACE 2 LE COPIEUR



Si vous souhaitez **GELER** un programme quelconque, le **COPIER** ensuite sur **DISQUETTE ou CASSETTE** *automatiquement* en appuyant simplement sur un bouton, la **SEULE et UNIQUE** solution c'est **MULTIFACE 2.**
D'une utilisation *simple* à la portée de tous, guidé par *un menu déroulant* sur écran.
Après avoir **LANCE** le programme, vous pourrez le **STOPPER** le **SAUVEGARDER** ou encore *l'étudier et le détailler* à votre convenance, grâce au **MULTI-TOOLKIT** incorporé dans **MULTIFACE 2.**
En appuyant sur **RETURN** ou en le **RECHARGEANT** la fois suivante il *reprendra automatiquement*, depuis l'endroit où vous l'avez **GELE.**
COMPATIBLE CPC 464/664/6128 et CPC 464/6128 PLUS (à préciser à la commande).
ACTUELLEMENT EN PROMOTION ~~575~~ **F 525 F**

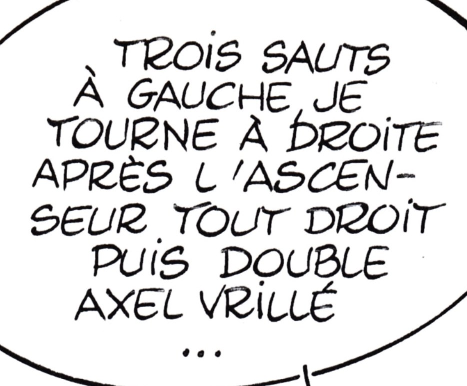
THE INSIDER
Voulez-vous tout connaître à **L'INTERIEUR D'UN PROGRAMME CPC !**
Branchez **THE INSIDER,** dans *MULTIFACE 2,* **LANCEZ** un programme, **GELEZ-LE** et alors **INSIDER** vous *révèlera tout : il désassemble* complètement, *cherche* et *trouve* textes et codes, *affiche* et *modifie* **RAM** et registres du **Z 80,** *imprime.*
TOUT CECI POUR ~~149~~ **F 129 F Disc**
129 F

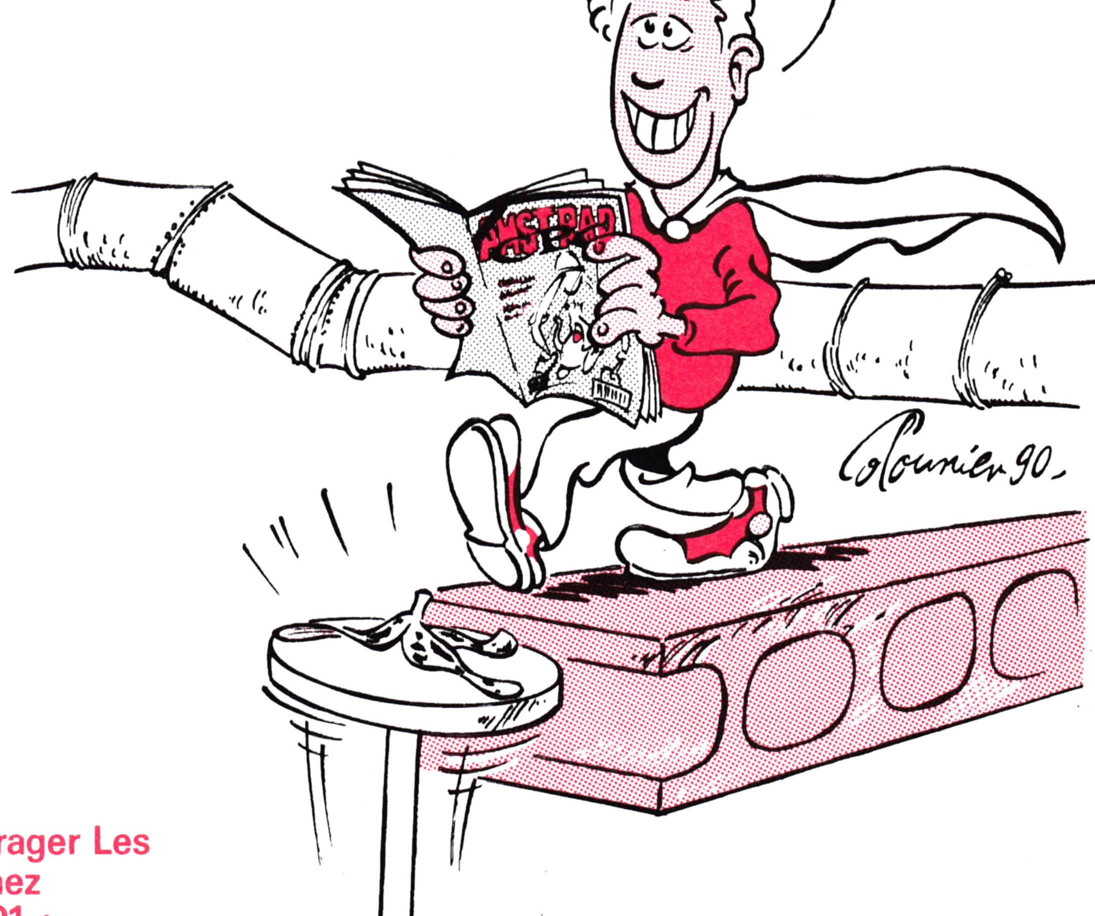
SUPER CADEAU !
Une magnifique Calculatrice porte-clés : pour l'achat de 3 jeux (en une ou plusieurs fois).

LECTEUR 3.50/800 K POUR CPC
Indispensable pour les usagers ayant besoin de capacité de stockage 800 K - 80 pistes - Double faces.
Pour utiliser pleinement le Drive il est nécessaire d'avoir un des 3 logiciels suivants **RODOS - ROMDOS - RAMDOS.**
— ROMDOS et RAMDOS sont deux logiciels identiques sauf que ROMDOS est en Rom et nécessite l'utilisation d'un ROMBOARD pour installation, tout comme RODOS.
RAMDOS est livré en disquette. Ils sont tous les deux compatibles avec AMSDOS, CPM 2.2, et CPM +.
— RODOS livré en Rom est le plus complet, il offre plus de 50 commandes supplémentaires, configure automatiquement le drive B, offre un silicon disk, un buffer d'imprimante, l'accès disk est 3 fois plus rapide, compatible avec Amsdos, idéal pour les utilisateurs expérimentés.
Cependant si c'est uniquement le stockage que l'on recherche nous vous conseillons Romdos ou Ramdos.

LECTEUR 3.50 + ROMDOS 1295 F
LECTEUR 3.50 + RAMDOS 1195 F
LECTEUR 3.50 + RODOS 1295 F







Heureux d'Encourager Les Paumés ! (Cherchez l'erreur). Déjà 1991 : encore huit années à tenir pour assister en direct à la catastrophe la plus naturelle, et la plus impressionnante à la fois, jamais vue depuis des siècles. Je suppose que vous êtes tous au courant du fait que bientôt la lune quittera son orbite pour se diriger vers une destination inconnue. Comment, vous ne connaissez pas « Cosmos 1999 » ?

Ne pensez surtout pas que je veuille sauter du coq à l'âne mais vous savez probablement depuis un mois que la suite de Rick est disponible chez tous les bons bouchers. Robby vous donne dans ce même numéro, et dans sa rubrique la plus célèbre à l'ouest de la ligne B du RER, tous les pokes, trucs, bidouilles et astuces. Quant à moi, je ne pouvais rester les bras croisés. C'est ainsi que je pris la décision de fouiller à fond mon courrier. Je tombai alors sur une lettre d'Emmanuel Dubuc. Son contenu ? La solution du premier level de Rick deuxième du nom. Pour mieux suivre les explications, mais surtout pour ne pas surcharger ces pages, il faudra lire D pour droite et G pour gauche, OK ?

RICK II, ENCORE PLUS FOU

Aller tout D, tuer le Martien, D, poser bombe, D, prendre bonus, G, monter échelle, ramper G, taper sur carré G, ramper D, tuer Martiens, monter échelle, taper carré D, monter ascenseur, ramper D, monter échelle, taper carré G, descendre, sauter G, monter (4 fois), G, tuer Martien, poser bombe, G, poser bombe (diagonale BAS + FEU), D, prendre bonus, G, monter, sauter G, taper carré G, prendre ascenseur, tuer Martien, sauter, sauter, tuer Martien, sauter, sauter en évitant les lasers, poser bombe (diagonale BAS + FEU), descendre, G, descendre, taper carré G, taper carré D, sauter à D, sauter à G, descendre, D, des-

cendre, G, descendre, tuer Martien, sauter G, taper carré D, ascenseur, ramper D, descendre, éviter conserve, descendre, tuer Martien, maximum à G, poser bombe, G, aller sur bicyclette (voir notice), sauter sur échelle, tuer Martien, prendre ascenseur, taper carré G, ramper D, prendre ascenseur, monter, monter, poser bombe, descendre, monter D, poser bombe, G, descendre, monter, prendre bicyclette, taper carré D, D, prendre ascenseur, ramper G, monter, D, éviter conserve, sauter sur tonneaux, sauter sur le plate-forme, sauter jusqu'au carré rouge et taper dedans, prendre ascenseur, ramper G, monter échelle, éviter conserve, ramper D, descendre, taper carré D, monter, monter G, monter, monter, monter, prendre ascenseur G, ramper D, monter échelle, monter sur conserve, sauter G, G, monter échelle, sauter sur plate-forme, sauter D sur échelle, taper carré D, tuer Martien, prendre bicyclette, échelle, taper carré G, retaper carré G, tuer Martien, D, sauter, sauter, tuer Martien, sauter, G, sauter, monter à l'échelle la plus à G, sauter, D, et c'est la fin du level, bienvenue au deuxième monde de Rick.

Je vous rappelle le nom de notre ami, Emmanuel Dubuc, alias Manu The Best, qui habite la belle ville de Fleury-sur-Andelle.

DU VRAC EN VRAC

Je viens à l'instant même de penser à un nouveau paragraphe dans la rubrique HELP. Avouez que c'est normal. Robby avait trouvé le « coin du discobole », Sined les « sept nains », Septh « la direction des Invalides » et Miss X ses bas résille. Et moi dans tout cela, hummmm ? Je vous pose la question. J'étais le seul à ne pas avoir de sous-rubrique dans ma r... (selon nos chers SDR, il ne faut pas se répéter dans les phrases). Enfin, les choses vont rentrer dans l'ordre. Vous aurez droit désormais aux trucs et bidouilles en vrac, d'où l'intertitre que vous remarquez quelques lignes plus haut.
Alexis Léger inaugure ce coin avec un cheat mode pour Renegade III : pressez "1" pour commencer le jeu. A la vue du message "ENTER THE PREHISTORIC ZONE", pressez les touches "AQT" en les maintenant dans l'attente de l'ouverture du passage. Vous aurez ainsi six vies au lieu de trois et, comble de bonheur, en réappuyant sur les trois touches magiques, vous passerez au level suivant.
Il y a très longtemps, un tout petit jeu faisait timidement son apparition sur nos bécanes. C'était le début d'une saga qui fait encore fureur car l'auteur était Raffael Cecco en personne et son jeu, Exolon. Le comble, c'est qu'au moment où je voulais vous donner le cheat mode, je reçus une lettre de Brigitte Martinez me demandant un truc pour avoir beaucoup de vie dans ce jeu. Il n'y avait plus d'hésitation, il fallait absolument le passer faisant ainsi d'une pierre deux coups. Pour jouer dans ce jeu trop grand avec des vies infinies, il faut, au lancement du jeu, redéfinir les touches du clavier avec les lettres ZORBA pour les claviers « Qwerty » ou WORBQ pour les « Azerty ». Faites ce qu'il vous plaît ensuite, à savoir redéfinir les touches ou jouer avec le bâton de joie.

Vous en voulez encore ? OK, l'ami Gambini Massimo (qui, contrairement à ce que l'on pourrait croire, court plus vite que son ombre) nous envoie le plan du *Flic de Beverly Hills*, la soluce de cet excellent jeu qu'est Orphée (je ne le dirais jamais assez, Orphée est un jeu béton, Orphée c'est génial) et un petit truc pour Bumpy. Le plan n'est pas un des meilleurs qui soient, alors on fait l'impasse dessus. Orphée : si vous n'en avez pas encore vu la fin, cherchez encore, c'est trop bon. Pour Bumpy, il suffit en cours de jeu d'appuyer simultanément sur les touches AZQS et le jeu vous téléportera à la vitesse de la lumière dans un level compris entre 1 et 100 (et surtout pas de panique si vous restez au même level, cela arrive. Je l'ai vérifié sur mon CPC Qwerty). Un détail tout de même : avec cette opération, vous perdez une vie, donc ne donnons pas à l'astuce de Massimo (qui habite à Lion-sur-Mer, où je fis un séjour avant de prendre quelques vacances bien méritées, non loin de là, à Courseulles) le nom de cheat.
Emmanuel (je n'arrive pas à lire son nom), habite la belle ville de Marseille. Vous n'en avez rien à faire ? Et ben détrompez-vous car il sait, lui, quelque chose qui vous sera p'têtre utile. En effet, Emmanuel connaît le code pour passer le deuxième niveau de Deliverance. Avant de vous donner la formule magique, je dois placer un mot. Miss X annonçait avec une certaine fierté le cheat mode du dernier chef d'œuvre de Raffael Cecco (ben oui, encore lui). Il se trouve qu'à force de recevoir des coups de fil les mercredis après-midi, je commence à croire qu'il fut tout bonnement supprimé de la version destinée aux crémeries (le cheat, non pas Raffael). Alors contentez-vous de l'aide apportée par Emmanuel et surtout bon jeu.

ET LES CDC ?

Je vous ai eus non ? Vous crûtes que dans mon étourderie j'avais oublié de passer le code d'Emmanuel. J'aime bien faire ce genre de blague (vous savez, faire semblant d'oublier un bout de texte) car même le SDR (Service des Renseignements) peut se faire piéger. N'ayez crainte, il suffit d'entrer « RRSPWJB5 » et admirez le travail du maître.
Revenons à nos moutons, ou plus exactement aux « Coincés du CPC ». Au mois de novembre 1990, l'ami François était bloqué dans Harry & Harry. L'appel n'était pas lancé dans le vide, car plusieurs lettres me sont parvenues depuis, avec la solution de ce jeu, ô combien peu agréable à jouer, qu'était Harry & Harry. M'enfin, mes avis personnels ne regardent que moi et je ne me permettrai pas de mélanger le boulot et le travail.
1e partie : lis journal, pose journal, traîne matelas, examine table, prends allumette, prends lampe, allume allumette avec mur, allume lampe avec allumette, brise lampe contre matelas, M, O, ferme porte, E, N, N, examine étagère, prends rasoir, ouvre rasoir, coupe liens avec rasoir, S, E, S.
Le code pour la deuxième partie est « BOOKMAKER ».
2e partie : S, O, O, examine évier, prends sandwich, E, E, M, N, E, E, pose sandwich, S, saute trou, agrippe serviette, O, D, S, fouille sous lit, prends agenda, lis agenda, allume radio, N, N, ouvre placard, fouille placard, fouille poubelle, F, prends boîte, S, E, fouille canapé, prends clef, O, ouvre porte ouest, O, D, O. Et puis c'est tout. Mon cher François, tu peux remercier le nettoyeur Victor (c'est lui qui se surnomme ainsi). En retour d'ascenseur, si une âme charitable pouvait lui donner un coup de pied dans « MASQUE », ça serait sympa.

ET PATATI ET PATATA

Sur ce, si vous avez résolu un des derniers jeux d'aventure à la mode, ou si vous connaissez de bons trucs pour aider les pauvres gars coincés derrière leur bécane, ou si tout simplement vous êtes bloqués et qu'il vous reste assez de force pour hurler le cri de guerre des CDC (au secours !), griffonnez-moi un petit mot, pas trop long de préférence, je serais ainsi très heureux d'encourager les perdus.

Poum



DE L'ARCADE A L'ACTION



Mes amis, je suis dans l'obligation de vous annoncer une très mauvaise nouvelle. En effet, la rubrique que voici touche à sa fin. Je crois avoir fait le tour des points les plus importants utilisables lors de la création de vos jeux d'arcade. La balle est désormais dans votre camp et j'attends avec grande impatience vos jeux pour me réconforter lors des rudes nuits d'hiver à venir.

Ne vous inquiétez surtout pas. Premièrement, je ne vous laisserai pas sans vous faire une grosse surprise. Deuxièmement, nous devons absolument voir la façon dont les tableaux d'un jeu peuvent être stockés en mémoire. Troisièmement, le téléphone et le courrier peuvent comme d'habitude vous servir pour nous contacter et nous faire part de vos difficultés. Quatrièmement, Robby n'est pas le plus beau.

ERRATUM

Avant de me lancer dans de longs propos, acceptez toutes mes excuses en ce qui concerne la plus grosse bêtise de ma vie, passée dans ces mêmes pages le mois dernier. Dans le source (comme dans l'article), ne me croyez surtout pas quand je vous annonce que INC L peut remplacer INC HL. On a voulu me le faire croire et bonne poire comme je suis, je l'eusse tout cru (quelle nouille !).

DEUXIEMEMENT, LES TABLEAUX

Il existe deux façons correctes pour créer les tableaux d'un jeu d'arcade. La premiere et la plus belle, tout en étant la plus barbare et la plus gourmande en place sur disque, est l'affichage des desdits tableaux en tant que pages écran. Vous comprenez aisément que chaque level prendra 17 Ko sur votre disquette et qu'il faudra un très bon travail de la part de votre graphiste pour un rendu parfait.

Une tout petite variante consiste à gruger en n'affichant qu'une grosse fenêtre (ou un très grand sprite) en plein milieu de l'écran. Remplir le reste d'une couleur quelconque pour donner l'illusion d'un sol ou du ciel (le meilleur exemple de cette technique est Bob Winer de Loriciel). Rien n'empêche de compacter ces écrans à l'aide d'un bon compacteur et vous verrez rapidement que le tout reste jouable.

La deuxième méthode reste tout de même la plus employée. Chaque écran est formé d'une combinaison finement choisie dans une table de sprite. On dessine un bon paquet de petits lutins (bout de sol, herbe, colonne, ciel, rochers et je ne sais quoi encore) et, en les assemblant, on crée nos décors. Pour rester dans la limite du raisonnable, choisissez des sprites de grosse taille, ainsi un écran formé avec des rectangles de 4 octets sur 16 lignes ne demandera qu'une toute petite place de 200 octets en mémoire. Pour stocker le tout, dessinez dans un premier temps vos écrans sur papier, notez le numéro de chaque sprite et placez-les à l'aide d'un petit prog Basic en mémoire. Dans le cas précédent, un tableau est formé de 20 sprites par ligne, sur 10 lignes.

Alignez 20 tableaux (4000 octets en mémoire), tout en sachant que chaque sprite est représenté par sa position (de 1 à ?) dans une table de sprite. Le

reste est simple. Vous connaissez le numéro du tableau à afficher ?
LD A,POSITION
DEC A
HL=200*A (voir une multiplication)
Et zou. HL pointe sur le début des données du tableau courant. De même, il suffit de lire un par un les octets pointés par HL et de trouver la place des sprites avant de les afficher. Ne vous affolez pas, cela reste très rapide à l'exécution et le joueur n'y verra que du feu.

POUR PRENDRE ENCORE MOINS DE PLACE

Il va de soi qu'un jeu formé de 300 tableaux saturerait rapidement la place mémoire utilisable. Alors, de deux choses l'une vous découpez le jeu en plusieurs parties et faites des accès disques de temps à autre, ou vous compactez le tout, non pas à l'aide de compacteur, mais en rusant comme un vieux renard.
Une colonne est une suite de douze sprites portant le numéro 15 dans la table. Le code 56 correspond à cette colonne. Ainsi, vous gagnez 11 octets par colonne, sachant tout de même qu'il y aura un bon paquet de petits programmes qui se chargeront d'afficher les divers éléments de votre jeu. C'est un travail de titan mais, croyez-moi, le résultat vaut vraiment la peine que vous vous serez donnée.
Un dernier conseil, travaillez avec beaucoup de patience, sinon vous allez très rapidement vous trouver avec un jeu sans âme et des salles se ressemblant trop pour être crédibles.

PREMIEREMENT, LES SPRITES TURBO

Je vous ai donné un bon paquet de routines d'affichage pour vos sprites. Il n'empêche que je gardais la meilleure, la plus belle, la plus gourmande en mémoire, la plus rapide, la plus astucieuse pour la fin. Cette routine vous permettra l'affichage de sprites deux fois plus gros que d'habitude. Je devais lui trouver un nom, c'est ainsi que les cinq lettres TURBO me sont venues à l'esprit.
Dans toutes les routines précédentes, nous étions face à un programme affichant des octets à l'écran. Avec la méthode TURBO, nous n'affichons rien à l'écran mais créons un programme hyper speed qui s'occupera de cette tâche. Il fallait le faire, mais surtout y penser. Ce qui suit est bien évidemment optimisable car ce qui compte pour moi est de vous en donner le principe, le reste ne regarde que vous.
LD A,12
LD (50231),A
Voilà le principe. Pour chaque octet du sprite, nous allons générer ces deux lignes assembleur. Une fois l'ensemble créé, il sera exécutable, comme sur une autoroute, sans boucle et sans accroc. En deux mots, plus rapide tu meurs, et faire plus gourmand en mémoire me paraît également difficile. Notez que le programme ci-joint peut aisément être modifié pour ne pas afficher la matrice du sprite sous forme de rectangle, mais seulement les octets différents de zéro.
Le comble est qu'en améliorant la routine, non seulement nous ne perdons pas en vitesse, mais au contraire, nous en gagnons car le source ainsi généré sera plus court, donc plus rapide à l'exécution.
Ne vous affolez pas à la vue du programme générateur. Il est lent, voire très lent, mais personne ne vous demande de faire une animation de 50 ou 25 images seconde, mais une animation fluide sans accroc. Alors n'hésitez pas, calculez tranquillement le prochain programme affichant votre sprite, synchronisez-vous avec le balai écran et lancez les turbos, l'affaire sera dans le sac.

UN TURBO, COMMENT CA MARCHE

Parlons d'abord de code désassemblé. LD A,&45 se traduit par &3E suivi de &45. LD (&C000), A se traduit par &32,00,&C0. Cela fait 5 codes dont deux sont connus (&3E et &32). Le reste n'est que calcul. On prend les octets du sprite dans l'ordre de l'affichage. Ces valeurs seront placées dans l'accu et passées dans la routine à l'aide du registre IX qui pointe en permanence dans la future routine.
L'adresse écran est calculée dans HL et comme pour les données, est passée à la routine à l'aide du registre IX. Le registre B sert de compteur d'octets et de lignes. Après avoir placé un octet, on incrémente l'adresse écran (HL) de un, le pointeur dans la table du sprite (DE) de un et celui pointant dans la routine TURBO (IX) de cinq. En fin de calcul, il ne reste plus qu'à placer un petit &C9 qui n'est autre que le fameux RET qui terminera la routine en beauté. Avouez qu'il est difficile de faire plus simple pour obtenir une telle vitesse d'exécution.

RIDEAU, DI DIOU

C'est ici que nos routes se séparent. Vous savez comment créer des tableaux pour vos jeux, afficher et déplacer vos sprites, tester les collisions entre les divers personnages de votre jeu et optimiser vos programmes en travaillant avec le balai écran. Vous ne voulez tout de même pas que je donne une idée de scénario, non mais. Au boulot et faites mumuse sans compter les heures et encore moins les jours. Il va de soi que nous allons très rapidement trouver une idée de génie pour remplacer cette rubrique, dès le mois prochain. J'avoue avoir ma petite idée, si elle vous tente écrivez-moi très vite pour qu'elle soit mise sur pied dans le numéro de février.
Mon idée est la suivante, des livres comme *les Clefs pour Amstrad* et autres bonnes références étant épuisés, que pensez-vous de voir ensemble (étalé sur quelques petits mois), l'ensemble des vecteurs système ainsi que les circuits de nos machines favorites ? Aussi pour ne pas être trop barbant, que pensez-vous de passer dans cette rubrique de petits programmes Basic (genre les 7 nains) qui ne font rien de spécial ? Alors, si vous êtes d'accord avec mon idée, faites-le savoir très rapidement et à vos plumes et claviers.

QUATRIEMEMENT

No comment !

Poum

```
;         SPRITE TURBO
;
;         HL = ADRESSE ECRAN
;         DE = TABLE DU SPRITE
;         B = HAUTEUR
;         C = LARGEUR
;

          CALL    CREAT
          CALL    &BD19
          JP      TURBO

CREAT     LD      A,C           :AUTOMODIFIE
          LD      (LONG+1).A    :LE PROG
          LD      IX.TURBO
BOUCL1    PUSH    BC
          PUSH    HL
LONG      LD      B;0
BOUCL2    LD      (IX+0).&3E    ;LD A.(?)
          LD      A.(DE)
          LD      (IX+1).A
          LD      (IX+2).&32    ;LD (??).A
          LD      (IX+3).L
          LD      (IX+4).H
          INC     DE
          INC     HL
          INC     IX
          INC     IX
          INC     IX
          INC     IX
          INC     IX
          DJNZ    BOUCL2
          POP     HL
          CALL    &BC26
          POP     BC
          DJNZ    BOUCL1
          LD      (IX+0).&C9
          RET
;
TURBO     DEFS    5*LARGEUR*HAUTEUR+1
;
```



INITIATION AU BASIC



Aujourd'hui, c'est le jour d'ouverture de la chasse aux bugs ! Un programme nouveau ne fonctionne jamais du premier coup, il y a toujours au moins un bug. Il y a les francs du genre « Syntax error in 430 », facile, puis il y a les sournois qui ne font pas vraiment planter mais qui nous affichent des horreurs. Et enfin il y a the big salopard, le bug fantôme qui ne se manifeste que de temps en temps, et toujours quand il y a du monde autour de l'écran...

Moi ici, je vais les classer en deux (sales) espèces : ceux que tu fais quand tu recopies bêtement un listing sans comprendre, et ceux qui sont dus à une faute de programmation, parfois subtile...

LA FAUTE AUX COPIES

Une évidence serait de rabâcher « Il faut d'abord lire le texte de l'article avant de taper le listing », et gnagnagna... Surtout quand c'est écrit « Pour CPC 6128 » et que tu as un CPC 464... On pourrait dire aussi « Il faut essayer de comprendre ce que tu recopies », et gneugneugneu ! Ça, tu le sais déjà : alors je passe à d'autres choses.

CARACTERES INDECIS : il est facile de mal lire un caractère surtout quand il y a un défaut d'encrage sur le papier. Est-ce le chiffre 1, la lettre l minuscule, le I majuscule, le point d'exclamation ou le signe barre (CHR$(124), « pipe »). En cas d'erreur, tu peux deviner la suite...

Une virgule peut être prise pour un point, donc aussi ";" pour ":", et que dire du désastre (courant) pour un zéro devenant un O majuscule ! Moins fréquentes, les confusions entre S et 5, g et 9, l'apostrophe et l'apostrophe inverse (sur claviers QWERTY).

Autre bourde super classique : pour tester une variable chaîne vide c'est écrit IF R$="", mais y a toujours un rusé pour taper guillemet-espace-guillemet. Alors là il peut attendre son IF... J'en ai même vu un qui m'avait tapé quatre apostrophes (il est peut-être maintenant à l'académie de Médecine, mais dans du formol) !
Le plus vache, c'est qu'on va comparer plusieurs fois les listings sans remarquer d'erreurs ! Alors concentre plutôt toute ton attention sur les caractères que je viens d'énumérer. Ils représentent 90 % des listings mal copiés.
LE MANQUE D'ESPACE : en bout de ligne à droite, y avait-il un espace ou non ? En ce cas, le meilleur moyen est de bien comprendre ce que l'on tape. Mais il y a aussi une farce typographique qui s'appelle « espacement proportionnel », je t'explique.
Dans les listings « purs » il y a autant de place pour un I que pour un M ou un espace (comme à l'écran). Or, quand une ligne de BASIC figure dans la partie texte d'un article, ce n'est plus vrai : les caractères étroits y sont resserrés. Ainsi, le mot « fille » (5 lettres) est moins long que « wagon » (mesure-les). Idem pour les espaces ; et il devient difficile de distinguer s'il y a un espace entre ces deux guillemets...
VIVE OTTO ! Tu sais que l'on aime faire des sauts dans la numérotation des lignes pour un listing plus clair et plus souple. Ouais, mais y en a qui préfèrent taper AUTO parce que c'est plus pratique : et quand il y a un GOTO 5500 ils doivent traduire ce 5500 en 480... d'où un grand risque pour que ce GOTO 480 aille se perdre dans la jungle.
Autre variante : tu respectes les numéros de lignes mais sans recopier les lignes de REM. Achtung Minen ! Tape au moins le numéro suivi d'une apostrophe, sinon suite à un GOTO 3500, tu risques alors un « Line do not exist in 3260 ».
RAPPELLE-MOI TON NOM : des programmeurs méticuleux utilisent des noms de variables longs afin d'être plus clairs. Exemple RESULTAT=A/C, et par fainéantise ça devient RESUL=A/C. OK ! Mais plus loin, il y a PRINT D/RESULTAT, traduit ici par D/RESULT : et vlan ! Plantage pour division par zéro... Fais donc sur papier la liste des noms de variables que tu as modifiés.

Autre bourde, DIRECTION=Z*Y que tu as raccourci en DI=Z*Y : ça donnera un adorable « syntax error », parce que DI est une fonction BASIC... Peu connue certes, mais ç'est la même punition.

C'est le cas de PAPER, PEN, INK, BORDER, MODE, WINDOW, SYMBOL et de quelques autres farces et attrapes.
Un bon programmeur (miam-miam) remettrait tout ça aux valeurs normales juste avant son END final, mais les bonnes manières se perdent, ma brave dame...
- Gag n° 1 : le programme commence par un SYMBOL AFTER 64 en ligne 30, et toute la suite se passe au poil. Génial ! On relance par RUN et gloup : « Improper Argument in 30 » parce que c'est déjà dit en RAM. Il fallait d'abord l'annuler avant de le déclarer.

```
30 CALL &BB04:SYMBOL AFTER
64 :' implantable
```

- Gag n° 2, le manque de bol : tu débutes bien par un PAPER 0:PEN 1, tu remets tous tes INK en ordre avant le END, mais tu as fait un Break juste au moment où ton INK 1 était en bleu foncé. Tu corriges une broutille et tu reRUN, mais tu ne ronronnes pas, parce qu'y a rien à l'écran, le grand bleu... Tu crois que t'es super planté : Break et LIST = ouâlou hou hou ! C'est normal, parce que caractères et fondent de la même couleur... En grand Maître, voilà ce que tu aurais dû programmer :

```
40 ON BREAK GOSUB 59000
1560 GOSUB 59000:END
59000 ' DEFAUT options par défaut
59010 INK 0,1:INK 1,24:INK 2,20:INK
3,6
59020 PAPER 0:PEN 1:BORDER
1:MODE 1
59030 CALL &BB04:WINDOW
1,40,1,25:CLS:' facultatif
59040 RETURN
```

Ce truc-là il est difficile à planter ! Encore un utilitaire à mettre dans ta boîte à outils, donc à recharger par MERGE.
Bon et maintenant on aborde les bugs vicelards que, malgré toi, tu loges dans tes programmes. Rassure-toi, je vais me contenter (façon de parler) des pièges à c... qui font les plus grands ravages quand on débute. Pas de honte à ça, on est tous passés par là ; ça ne t'empêchera pas de les commettre encore, mais au moins tu connaîtras mieux tes ennemis afin de les repérer plus vite.

LA VARIABLE QUI VARIE

Au hit-parade du Bug, c'est la variable qui n'a pas été réinitialisée, celle qui part bien de zéro au premier passage mais plus du tout au deuxième tour. Je t'explique.
Pour démarrer un comptage on écrit K=K+1, donc, au premier passage, ça fait K=0+1, puis K=1+1 au deuxième et ainsi de suite. OK. Suppose que K vaut maintenant 16 mais, pour une fois, le programme est amené à repasser par cette ligne : le comptage ne part plus à 1, mais à 17... Il fallait d'abord programmer K=0 : certes, la première fois c'est inutile, mais on est couvert au cas où ça repasserait par là.
Autre exemple classique pour attendre que l'on presse une touche

```
2540 WHILE R$="":R$=INKEY$:
WEND
```

Au premier passage c'est impec : on presse une touche, A par exemple, et ça repart. Mais maintenant R$="A", et le programme ne s'arrêtera plus s'il repasse en 2540 ! Il fallait écrire

```
2540 R$="":WHILE R$="":R$=
INKEY$:WEND
```

Conclusion : il faut toujours initialiser une nouvelle variable à zéro, même si pour l'instant c'est superflu : car qui sait si plus tard tu ne vas pas ajouter un IF ... THEN GOTO rebelote ?

ON S'EST PAS DEJA VU ?

Deuxième au hit-parade, les noms de variables déjà utilisés pour d'autres choses. Fais bien gaffe aux noms trop simples servis à toutes les sauces comme I, J, K et N : tu as programmé un compteur I=I+1, et plus tard tu mets un ralentisseur du genre FOR I=1 TO 1000:NEXT, et le compteur laissé à 5 repartira à 1002... Rigole pas, on en voit des comme ça toutes les semaines. Ces variables à une lettre, il ne faut les utiliser que pour des rôles temporaires très localisés, et réinitialisées chaque fois. Jamais pour une variable importante que tu vas rappeler en plusieurs endroits !
A l'inverse il y a la « même » variable qui change d'orthographe, comme notre RESUL/RESULT de tout à l'heure.
Bien sûr il faudrait tenir à jour la liste de nos variables, mais quand on améliore un programme vieux de plusieurs mois, cette feuille est paumée depuis longtemps...
La prudence est de prendre alors des noms martiens ou vénusiens peu répandus comme WWW, ZZZ ou XXX$.

Jo LASCIENCE

BASIC PERFECTIONNEMENT

Dur dur ! On attaque les redéfinitions de caractères avec la commande SYMBOL. Mou mou ! Je te livre deux listings utilitaires tout prêts à consommer. Cool cool ! Ne crois pas que je t'autorise à les copier bêtement sans chercher à comprendre. Non mais sans blague !...



Encore une merveille des CPC que nous envient ceux qui programment en Basic sur PC. T'as pas le droit de laisser passer ça. La commande SYMBOL permet de concevoir la forme d'un caractère et de l'afficher, à partir d'une touche ou d'un code Ascii. Si tu veux transformer ton clavier latino-anglais en clavier cyrillique, hébreux, gothique, grec, japonais ou indoustani, faut pas te gêner...
Sans aller jusque-là, on a souvent besoin d'un caractère qui n'existe pas en standard. Tu veux des exemples ? Oui ? D'accord. (Quel futur blessé a osé dire non ?...)
- Les minuscules accentuées françaises quand on a un clavier Qwerty.
- Des lettres spécifiques à telle langue : espagnol, suédois.
- Des signes spécifiques à telle science : maths, physique, chimie, biologie, ou à telle « discipline » comme l'astrologie (j'y crois pas, mais à chacun son gagne pain).
- Programmer rapidement des jeux en mode texte, quand les caractères graphiques du CPC (codes Ascii de 128 à 255) ne suffisent pas.

COMMENT ÇA MARCHE ?

Une lettre, un chiffre ou signe quelconque est représenté à l'écran sous

forme d'une petite grille de 8 x 8 cases. Jette donc un coup d'œil sur le manuel du 6128, pages 7-9 à 7-20 pour t'en convaincre.
Ce pavé-caractère est donc constitué de huit lignes de huit cases. Huit cases, c'est l'image binaire d'un octet, ainsi 255, "11111111" en binaire, ferait un petit trait continu et horizontal à l'écran.

Prenons le cas de la lettre H : ses « lignes » du haut c'est "01100110", et pour savoir à quel nombre ça correspond on tape :

PRINT &X01100110 —> réponse 102.
Pour le H la barre horizontale du milieu c'est 01111110 (126).
Pour redéfinir par SYMBOL la forme de ce H (code Ascii 72) il suffirait d'annoncer le code Ascii suivi des nombres correspondant aux huit lignes de cases :

SYMBOL 72,102,102,102,126,102,102,102,0
Ça peut paraître un peu longuet, mais reconnais que c'est la logique même. Définir ce H est inutile puisqu'on l'a déjà en Rom, mais c'était pour te présenter un exemple simple. Si dans celui-ci on remplace 72 par 65, la touche A majuscule conserve son code Ascii 65 mais dessine H à l'écran. Tiens, ça me donne une idée...
Tu vas me dire « mais pour obtenir un petit gouzi-gouzou, je vais devoir me taper tous ces calculs ?! ». Mais non... Plus loin j'ai un programme personnel qui se chargera de tout, mais il faut que tu piges un peu la mécanique. On n'est pas des bœufs...

LA COMMANDE SYMBOL AFTER

Chaque caractère défini par SYMBOL prend donc huit octets : il faut réserver dans la Ram une zone précise pour les loger.
Cette zone sera d'autant plus étendue que les codes Ascii à redéfinir seront plus faibles. Vite, un exemple.
On veut modifier plusieurs minuscules dont la plus basse est « n », code 110 : on déclare SYMBOL AFTER 110. On peut alors modifier les codes 110 à 255. On a réservé en Ram (256-110) x 8 = 1168 octets, perdus pour notre Ram disponible.

Si on voulait redéfinir seulement le caractère A il faudrait fixer SYMBOL AFTER 65, ça coûte plus cher : (256-65) x 8 = 1528 octets.

Dans un programme un caractère = 1 octet, mais son dessin en demande huit. Exemple, en MODE 2 cela fait 80 x 25 x 8 = 16 000 octets pour la mémoire d'écran, amputés sur les 65 535 de départ. (En MODE 1 les points sont doublés, et quadruplés en MODE 0 : ça fait toujours 16 000 octets).
A la mise sous tension, le CPC se déclare à notre insu un SYMBOL AFTER 240 : on peut alors récupérer 128 octets sur la mémoire disponible en faisant SYMBOL AFTER 256. Aucun SYMBOL n'est désormais possible. C'est aussi un moyen pour annuler des SYMBOL déjà mis en mémoire.

ACHTUNG MINEN ! Si ton programme va définir des caractères met ton SYMBOL AFTER en tout début ! Surtout pas après un MEMORY ! Sinon gross plantache.

UN CLAVIER QWERTY FRANCAIS

Dans la norme Ascii, un groupe de codes a plusieurs représentations graphiques selon la nationalité. Sur une imprimante, tu peux choisir la nationalité par switches ou par la commande ESC R n :
PRINT #8,CHR$(27);"R";CHR$(1)
la met en caractères français (minuscules accentuées).
Sur le micro c'est plus vache :
Sur un CPC Azerty, la touche donnant le code Ascii 123 est légendée « et la Rom fera afficher ». Si l'imprimante est en « pays France », elle imprimera é : pas de problème.
Sur un CPC Qwerty, cette même touche 123 est légendée par une petite accolade ouverte, et fera afficher ce même signe ; mais l'imprimante écrira é si elle « France »...
Notre petit sous-programme ACCENTS.BAS redéfinit les touches en question. Ainsi grâce à ces sept SYMBOL :
- l'accolade ouverte fera afficher é à l'écran ;
- l'accolade fermée = è (125) ;
- crochet ouvert = x (91) ;
- crochet fermé = signe paragraphe (93) ;
- a commercial = à (64) ;
- pipe (trait vertical) = ù (124) ;

LE SUPER PROGRAMME DESSCAR

Je l'ai fait il y a longtemps, mais je te ne cache pas que j'en suis assez fier, et je ne trouve pas de Santiags à la taille de mes chevilles. Vise un peu :
A l'aide du joystick, tu dessines ton gouzi-gouzou dans une grille 8 x 8 : FIRE pour marquer, barre d'espace pour effacer une erreur et Q quand c'est fini. Simple non ?
On te demande alors pour quel caractère : tu presses la touche en question ou le code Ascii, 243 par exemple. Souple, non ? (Le code Ascii doit être supérieur à 31)
Aussitôt, c'est mis en mémoire, affiché

```
10 ' DESSCAR - dessin de caracteres au Joystick
20 ' definit parametres de SYMBOL ecran et imprimante
30 MODE 1:DEFINT A-Z
40 SYMBOL AFTER 32
100 DIM CH(8),CV(8):'codages horizontaux et verticaux
1000 'MENU
1010 CLS:LOCATE 5,2:PRINT "TRACE DE CARACTERES AU JOYSTICK"
1020 LOCATE 10,12:PRINT "Voulez-vous imprimer ?":TEX$="ON":GOSUB 50000
1030 FIMP=0:IF K=1 THEN FIMP=1:PRINT #8,CHR$(27);CHR$(64);CHR$(27);"R";CHR$(0)
1040 CLS:H=4:V=3:GOSUB 5000
2000 'TRACE DE POINTS AVEC JOYSTICK
2010 C$=UPPER$(INKEY$):IF C$="Q" THEN 3000
2020 B$=BIN$(JOY(0),5)
2030 H=H+VAL(MID$(B$,2,1))-VAL(MID$(B$,3,1))
2040 V=V-VAL(MID$(B$,5,1))+VAL(MID$(B$,4,1))
2050 IF H<4 THEN H=4 ELSE IF H>11 THEN H=11
2060 IF V<3 THEN V=3 ELSE IF V>10 THEN V=10
2070 F=VAL(LEFT$(B$,1))
2080 T=TEST(H*16-4,408-V*16)
2090 IF T THEN PEN 0:LOCATE H,V:PRINT CHR$(233):PEN 1
2100 IF C$=" " THEN PEN 0:LOCATE H,V:PRINT CHR$(233):PEN 1:T=0
2110 IF T=0 THEN PEN 3:LOCATE H,V:PRINT CHR$(144):PEN 1
2120 IF F=1 THEN LOCATE H,V:PRINT CHR$(233):T=1
2130 FOR I=1 TO 150:NEXT
2140 IF T THEN LOCATE H,V:PRINT CHR$(233)
2150 PRINT CHR$(22);CHR$(0)
2160 IF T=0 THEN LOCATE H,V:PRINT " "
2170 FOR I=1 TO 100:NEXT
2180 GOSUB 5000
2190 GOTO 2000
3000 'COMPTAGE HORIZONTAL
3010 PRINT CHR$(22);CHR$(0);
3020 FOR N=1 TO 8:V=N+2:B$=""
3030 FOR H=4 TO 11:B=TEST(H*16-4,408-V*16)
3040 B$=B$+RIGHT$(STR$(B),1)
3050 NEXT:CH(N)=VAL("&X"+B$)
3060 NEXT:IF FIMP=1 THEN 4000
3070 LOCATE 2,12:PRINT "Notez son codage pour SYMBOL :":PRINT
3080 FOR I=1 TO 7:PRINT CH(I);:NEXT:PRINT CH(8):PRINT
4000 ' CODE ASCII
4010 LOCATE 2,16:INPUT "QUEL CARACTERE ? (ou son code ) ",X$:X=ASC(X$):IF VAL(X$
)>31 THEN X=VAL(X$)
4020 LOCATE 39,16:PRINT CHR$(X)
4030 SYMBOL X,CH(1),CH(2),CH(3),CH(4),CH(5),CH(6),CH(7),CH(8)
4040 LOCATE 2,18:PRINT "code ASCII";X;"= ";CHR$(X)
4050 IF FIMP=1 THEN GOSUB 6000
4060 LOCATE 12,20:PRINT "AUTRE CARACTERE ?":TEX$="ON":GOSUB 50000
4070 IF K=1 THEN 1000
4500 ' FINAL
4510 CLS:IF FIMP=1 THEN PRINT #8,CHR$(27);CHR$(64);
4520 LOCATE 1,10:PRINT "Re-initialisez le CPC pour effacer les  SYMBOL qui reste
raient actifs.":PRINT
4530 END
5000 'GRILLE
5010 PRINT CHR$(22);CHR$(1);:' MODE TRANSPARENT
5020 FOR I=240 TO 368 STEP 16
5030 PLOT 48,I,2:DRAWR 128,0,2:NEXT
5040 FOR I=48 TO 176 STEP 16
5050 PLOT I,240,2:DRAWR 0,128:NEXT
5060 LOCATE 18,4:PRINT "Marquer = FIRE"
5070 LOCATE 18,6:PRINT "Effacer = ESPACE"
5080 LOCATE 18,8:PRINT "Quitter = Q"
5090 RETURN
6000 'COMPTAGE VERTICAL
6010 FOR N=1 TO 8:H=N+3:B$=""
6020 FOR V=3 TO 10:B=TEST(H*16-4,408-V*16)
6030 B$=B$+RIGHT$(STR$(B),1)
6040 NEXT:CV(N)=VAL("&X"+B$)
6050 NEXT
7000 ' IMPRESSION
7010 PRINT #8,"LETTRE ";X$;",CODE ASCII";X;"--> ";
7020 PRINT #8,CHR$(27);"L";CHR$(16);CHR$(0);
7030 FOR I=1 TO 8:PRINT #8,CHR$(CV(I));CHR$(CV(I));:NEXT:PRINT #8
7040 PRINT #8,"SYMBOL";X;:FOR I=1 TO 8:PRINT #8,",";CH(I);:NEXT:PRINT #8,CHR$(13
)
7050 PRINT #8,"CODAGE VERTICAL:";:FOR I=1 TO 8:PRINT #8,CV(I);:NEXT:PRINT #8,CHR
$(13)
7060 PRINT #8,STRING$(60,"-")
7070 RETURN
50000 ' REPONSE A UN MENU
50010 TEX$=UPPER$(TEX$):LT=LEN(TEX$)
50020 LOCATE 15-LT,24:PRINT"Reponse (";
50030 FOR I=1 TO LT-1
50040 PRINT MID$(TEX$,I,1);",";:NEXT
50050 PRINT RIGHT$(TEX$,1);")"
50060 R$="":WHILE R$="":R$=INKEY$:WEND
50070 R$=UPPER$(R$):K=INSTR(TEX$,R$)
50080 IF K=0 THEN PRINT CHR$(7);:GOTO 50060
50090 RETURN
```

```
51000 ' ACCENTS lettres accentuees a l'ecran pour claviers QWERTY
51010 SYMBOL AFTER 64
51020 SYMBOL 64,96,48,120,12,124,204,118,0
51030 SYMBOL 91,0,56,108,56,0,0,0,0
51040 SYMBOL 92,0,0,60,102,96,102,60,24
51050 SYMBOL 93,60,96,60,102,60,6,60,0
51060 SYMBOL 123,12,24,60,102,126,96,60,0
51070 SYMBOL 124,48,24,102,102,102,102,62,0
51080 SYMBOL 125,48,24,60,102,126,96,60,0
51100 RETURN
```

en grandeur réelle et tous les paramètres du SYMBOL sont affichés (ou imprimés). Donc aucun calcul à faire. Mais ce n'est pas tout, Loulou : DESSCAR sait aussi imprimer ton motif bizarroïde ! Mais pas la ligne en haut de la grille, car le CPC ne peut sortir que sept bits sur l'imprimante.
Bon, on jette un coup d'œil au listing.

- La gestion du joystick c'est la même que celle qu'on a vue cet été.
- Pour lire la grille finie, on l'explore par la fonction TEST.
- Les nombres illustrant ces images binaires horizontales sont mis dans le tableau CH(8). Ce sont les paramètres pour SYMBOL.
- Toujours par TEST, on fait de même pour les images binaires VERTICALES : tableau CV(8). Ils serviront à l'impression.
- Pour l'impression, on a choisi la double densité (ESC L). Tout est dans les lignes 7020 et 7030. Ligne 7030 on répète chaque octet vertical CV(I) pour la double densité, sinon le caractère serait deux fois plus étroit.
- Tout le reste est du déjà vu, si ce n'est quelques calculs fumeux et dont tu te moques éperdument. Hein que c'est vrai ?

218 CARACTERES IMPRIMABLES !

Dans le CPC, les codes Ascii supérieurs à 127 ne sont pas imprimables directement par PRINT #8,CHR$(n), mais par ESC L (ou ESC K) ils le sont ! Je m'explique.
En imprimant avec ESC L il n'y a pas de notion de code Ascii pour l'imprimante ; on dit seulement aux aiguilles ce qu'il faut faire. Imagine que tu aies besoin de la lettre grecque oméga, tu l'as à l'écran par PRINT CHR$(191). Mais pour l'imprimer ?
Tu lances DESSCAR pour dessiner ce caractère (aide-toi du bouquin, c'est page 7-17 pour le 6128). Tu obtiens les huit codages verticaux, que tu programmeras comme en 7020-7030.
Si tu as 22 caractères graphiques à imprimer, je te conseille de mettre leurs codage dans un DIM CV(22,8). OK ?
Maintenant si tu as du temps libre pour coder en vertical tous les caractères du CPC compris entre 128 et 255... Toutefois, je répète que la ligne en haut de la grille n'est pas imprimable, à moins que tu aies bidouillé ton micro pour qu'ils puisse imprimer sur huit bits.
A présent, tu as tous les outils pour afficher et imprimer en gothique ou cunéiforme. Qui a dit chiche !

Jo Lascience

OFFRE SPECIALE D'ABONNEMENT
1 AN 11 NUMEROS
210 F
AU LIEU DE 231 F



HELIOT 90

POUR BENEFICIER DE CETTE **OFFRE SPECIALE** D'ABONNEMENT, RENVOIE CES DEUX BONS ACCOMPAGNES DE TON CHEQUE DE 210 F A L'ADRESSE SUIVANTE :
MEDIA SYSTEME EDITION, 31 RUE ERNEST RENAN 92130 ISSY LES MOULINEAUX



Oui !

J'ai décidé de m'abonner 1 an (11 numéros) au Magazine Amstrad Cent pour Cent.
Je joins un chèque de 210 F* au lieu de 231 F à l'ordre de Média Système Edition.

Nom ____________________
Prénom ____________________
Adresse ____________________
Code postal ☐☐☐☐☐
Ville ____________________
Signature obligatoire :

** Offre spéciale pour France Métropolitaine et CEE (acheminement terre). Autre tarif nous consulter.*

Dès réception de mon règlement, vous adresserez :

☐ **le poster de MISS X***
ou
☐ **le kit de Téléchargement,** en cadeau, à :

M. ☐ Mme ☐ Mlle ☐
Nom __________ Prénom __________
Adresse ____________________
Bâtiment ______ Etage ______ Code Postal ______
Ville __________ Téléphone __________

☐ Kit de téléchargement pour Amstrad CPC version cassette

☐ Kit de téléchargement pour Amstrad CPC version disquette

Important : Cochez la case correpondant à votre CPC.

** Dans la mesure des stocks disponibles.*



Ode à l'ordinateur
L'écran bleuté du CPC
Se reflétait dans mes yeux tristes
Tous ces programmes, j'y ai joué
Quelques démos hantent mes pistes
Et si je recevais à en craquer
Ces œuvres de grands artistes
Alors un stylo et un papier
Et hop ! envoie moi ta liste
A Sylvain Cuissard,
16, rue de l'Abrivard, 13200 Arles.

Tout d'abord, un petit ***erratum*** pour un doigt ayant achoppé sur un numéro de téléphone... ECRIVEZ DONC LI-SI-BLE-MENT !!!

• Moi ce que j'aime sur mon 464 mono, c'est que l'on peut s'y mettre à 2 (avec le doubleur et ses 3 joys), il est tjs d'accord pour les super jeux forts, Roboc., Skweek, D. Dr., Barb. 1 et 2... (= 38 jeux orig.). Et pour le prix de 1 200 F oh oh oh, il y aura de la place pour les copains qui passent. Frédéric Kapheim, 29, rue François-Pinson, 92320 Chatillon, tél. : 47 36 10 11.

• Je viens de créér 1 utilitaire permettant de reprendre les sprites des jeux du commerce. Prix : 50 F. Atouts : 100 % langage machine, util. les 64 ko suppl., son prix, notice incorp. dans le progr., poss. d'util. les sprites dans ces propres progr., nbx ex. Grégory Lenoir, rte de Mirabel, 84110 Villedieu.

• Ici CPC 464 stop. Vds 120 jeux originaux dont 14 compils stop. Pour toi agent CPC 464 stop. Avec 1 prix confidentiel de 550 F TTC stop. François Mazière, 1, rue de Prague, 75012 Paris, tél. : 43 47 00 63.

• Salut, moi c'est Calou. Ch. pour éch. jeux orig. D7. Ttes rép. seront assurées. 6128. Besoin pressant, je suis en manque. Ecr. à Pascal Champy, 36 bd Kennedy, 51000 Châlons-sur-Marne, tél. : 26 64 42 49 (après-midi). Merci d'av.

• Vds 6128 coul. 1 an + manette Konix + 39 jeux + log. Graphic. Cadeau : 10 livres et 7 revues + kit téléch. Prix : 2 500 F. Joël Decorps, 160 av. de la République, 93800 Epinay-sur-Seine, tél. : 48 22 94 48.

• Réponse : mon CPC 6128 coul. + nbx jeux orig. + éduc. (CP, CE, CM) + manettes. Le tout tbe à 2 200 F. Question : Qu'est-ce qui vaut moitié prix en tél. au 64 26 16 67.

• Vds 6128 coul. 1 an + manette Konix + 39 jeux + log. Graphic. Cadeau : 10 livres et 7 revues + kit téléch. Prix : 2 500 F. Joël Decorps, 160 av. de la République, 93800 Epinay-sur-Seine, tél. : 48 22 94 48.

• Réponse : mon CPC 6128 coul. + nbx jeux orig. + éduc. (CP, CE, CM) + manettes. Le tout tbe à 2 200 F. Question : Qu'est-ce qui vaut moitié prix en tél. au 64 26 16 67.

• Ch. adopteur d'1 CPC 6128 gentil et bien dressé avec son tuner tv (couché !), je disais avec lect. K7 (ah ! c'est qu'y merderait le c...), de nbx jeux orig., D7 vierges, revues, 4 MANUELS. Le tout : 3000 F à déb. Fabrice Chevry, 42, rue de l'Eglise, 76280 Turretot (Le Havre), tél. : 35 20 22 62.

• Avis aux amis amstradomaniacs qui souhaitent ne + voir Game Over sur leur écran. Je prop. la meilleure des interfaces : Multiface 2, pour devenir pokeur fou sans diff. Prix : 400 F. Alots téléphone, télégraphe, tam tam, tout est bon pour me cont. : Michel Coppola, 09, cité Pierre-Benoît, 29200 Brest, tél. : 98 01 15 96.

• Salut, vds pour maniaque 6128 monit. coul. + lect. K7, ses K7, 1 manette, 1 flingue et ses 6 jeux + news orig. (X-Out, Sec. Agent, D. Dr. 2, Hostages, Alt. Beast, Tennis Cup, Italy 90, Ghostb. 2 ...). 3 300 F ou 60 F le jeu, 100 F les 2. Stéphane Douieb, 5, rue du Lt-Colonel-Douc, 75018 Paris, tél. : 42 23 66 93.

• Hello, ici Bush. La seule façon d'arrêter ce fou d'HUSSEIN est de vdre for me des adresses de clubs, ou plutôt de me les donner : Erwann Gaucher, 86, rue Cazault, 61000 Alençon, tél. : 33 26 23 37 (ap. 17 h).

• Ch. corresp. pour éch. trucs, bidouilles... Tél. au 60 75 44 25.

• Recette pour philtre d'amour (pour ceux qui sont à la rech. de beaux hits CPC) : se procurer quelques hits récents, en extraire la bave. Pétrir un Turrican par ex. Mélanger le tout en ajoutant 1 poil de vipère et 1 écaille de crapaud. Pour achat des ingrédients (très bon prix), tél. au 32 39 12 66 ap. 18 h.

• Eh les mecs, je vds 6128 coul. (89) + jeux orig. + Disco 5.1 + housses + boîte rang. Eh bien ! je vds ça 4 500 F c'est pas cher, tél. : 21 27 83 07 (62400 Locon).

• Si toi pas écouter moi, moi app. Gavroche à lunettes. Rech. impr. DMP 2160. Merci à tous les CPCiens(nes). Ah oui, enc. 1 chose, -de 1 000 F si poss. Stéphane Lozach, Fontaine des Bœufs, 34160 Sussargues, tél. : 67 86 69 94.

• Vds CPC 464 coul. + 3 joys + divers progr. (orig.) + impr. + nbses revues. Le tout 2 300 F à déb. Laurent Loyer, rte de Montaren, 30700 Uzes, tél. : 66 22 24 17.

• Quand il est arrivé armé de son superbe CPC 6128 coul., on a tout de suite pigé qu'il était le seul vainqueur, avec ses housses + kit téléch. + synthé vocal + souris + Light Pen + 20aine de jeux orig. super géniaux. Et tout cela au prix unique de 4 500 F. Alors tél. vite au 43 87 09 29.

Nom : .... Prénom : ....
Adresse : .... Tél : ....
Code postal : .... Ville : ....
Votre P.A : ....
....
....
....
....

• Jeune 6128 ch. éch. log. orig. Rép. assurée si l'enveloppe contient 1 timbre. Grégoire Varennes, Juzennecourt, 52330 Colombey-les-Deux-Eglises.

• Salut à tous ! vds the Intouchables et Castle Master orig. 100 F pièce ou 170 les 2. Ou même si tu veux 1 des 2 ctre Chase HQ. Olivier Beyssac, 18, av. Albert-et-Elisabeth, 63000 Clermont-Ferrand.

• Ch. contacts sérieux pour éch. D7 orig. 6128 + vds CPC 6128 + lect. 5"1/4 + impr. DMP 2000 + périphériques + accessoires + D7 3" et 5" 1/4 ens. ou sép. Prix bas + ch. 33 t., CD, K7 HARD-ROCK. Bruno Trioux, 32, rue Mal-Foch, 80200 Bouchavesnes Bergen, tél. : 22 85 12 21.

• Vds superbe console Videopac Philips + 7 jeux (Bataille Navale, Combat Char...). Prix : 500 F. dem. Jean-Marie Jachym, les Poussous, 81120 Orban, tél. : 63 56 60 60.

• Hello, ici Bush. La seule façon d'arrêter ce fou d'HUSSEIN est de vdre for me des adresses de clubs, ou plutôt de me les donner : Erwann Gaucher, 86, rue Cazault, 61000 Alençon, tél. : 33 26 23 37 (ap. 17 h).

• Ch. corresp. pour éch. trucs, bidouilles... Tél. au 60 75 44 25.

• Recette pour philtre d'amour (pour ceux qui sont à la rech. de beaux hits CPC) : se procurer quelques hits récents, en extraire la bave. Pétrir un Turrican par ex. Mélanger le tout en ajoutant 1 poil de vipère et 1 écaille de crapaud. Pour achat des ingrédients (très bon prix), tél. au 32 39 12 66 ap. 18 h.

• Ch. adopteur d'1 CPC 6128 gentil et bien dressé avec son tuner tv (couché !), je disais avec lect. K7 (ah ! c'est qu'y merderait le c...), de nbx jeux orig., D7 vierges, revues, 4 MANUELS. Le tout : 3000 F à déb. Fabrice Chevry, 42, rue de l'Eglise, 76280 Turretot (Le Havre), tél. : 35 20 22 62.

• Avis aux amis amstradomaniacs qui souhaitent ne + voir Game Over sur leur écran. Je prop. la meilleure des interfaces : Multiface 2, pour devenir pokeur fou sans diff. Prix : 400 F. Alots téléphone, télégraphe, tam tam, tout est bon pour me cont. : Michel Coppola, 09, cité Pierre-Benoît, 29200 Brest, tél. : 98 01 15 96.

• Salut, vds pour maniaque 6128 monit. coul. + lect. K7, ses K7, 1 manette, 1 flingue et ses 6 jeux + news orig. (X-Out, Sec. Agent, D. Dr. 2, Hostages, Alt. Beast, Tennis Cup, Italy 90, Ghostb. 2 ...). 3 300 F ou 60 F le jeu, 100 F les 2. Stéphane Douieb, 5, rue du Lt-Colonel-Douc, 75018 Paris, tél. : 42 23 66 93.

• Eh les mecs, je vds 6128 coul. (89) + jeux orig. + Disco 5.1 + housses + boîte rang. Eh bien ! je vds ça 4 500 F c'est pas cher, tél. : 21 27 83 07 (62400 Locon).

• Si toi pas écouter moi, moi app. Gavroche à lunettes. Rech. impr. DMP 2160. Merci à tous les CPCiens(nes). Ah oui, enc. 1 chose, -de 1 000 F si poss. Stéphane Lozach, Fontaine des Bœufs, 34160 Sussargues, tél. : 67 86 69 94.

• Vds CPC 464 coul. + 3 joys + divers progr. (orig.) + impr. + nbses revues. Le tout 2 300 F à déb. Laurent Loyer, rte de Montaren, 30700 Uzes, tél. : 66 22 24 17.

• Quand il est arrivé armé de son superbe CPC 6128 coul., on a tout de suite pigé qu'il était le seul vainqueur, avec ses housses + kit téléch. + synthé vocal + souris + Light Pen + 20aine de jeux orig. super géniaux. Et tout cela au prix unique de 4 500 F. Alors tél. vite au 43 87 09 29.

• Jeune 6128 ch. éch. log. orig. Rép. assurée si l'enveloppe contient 1 timbre. Grégoire Varennes, Juzennecourt, 52330 Colombey-les-Deux-Eglises.

• Salut à tous ! vds the Intouchables et Castle Master orig. 100 F pièce ou 170 les 2. Ou même si tu veux 1 des 2 ctre Chase HQ. Olivier Beyssac, 18, av. Albert-et-Elisabeth, 63000 Clermont-Ferrand.

• Ch. contacts sérieux pour éch. D7 orig. 6128 + vds CPC 6128 + lect. 5"1/4 + impr. DMP 2000 + périphériques + accessoires + D7 3" et 5" 1/4 ens. ou sép. Prix bas + ch. 33 t., CD, K7 HARD-ROCK. Bruno Trioux, 32, rue Mal-Foch, 80200 Bouchavesnes Bergen, tél. : 22 85 12 21.

• Vds superbe console Videopac Philips + 7 jeux (Bataille Navale, Combat Char...). Prix : 500 F. dem. Jean-Marie Jachym, les Poussous, 81120 Orban, tél. : 63 56 60 60.

LE TOP MAG

▲ 1 DOUBLE DRAGON
Virgin

▼ 2 ROBOCOP
Ocean

▬ 3 CHASE H.Q.
Ocean

▲ 4 GRYZOR
Ocean

▲ 5 TARGET RENEGADE
Imagine

▲ 6 DRAGON NINJA
Imagine

▼ 7 RICK DANGEROUS
Firebird

▲ 8 OPERATION WOLF
Ocean

▼ 9 DOUBLE DRAGON II
Virgin

▼ 10 BARBARIAN II
Palace Software

▲ 11 TURRICAN
Rainbow Arts

▲ 12 PIRATES
Microprose

▲ 13 BATMAN
Ocean

▼ 14 AFTER BURNER
Activision

▼ 15 SHINOBI
Virgin Games



Les deux gagnants du mois sont Valérie Lefebvre de Créteil et Xavier Topin de Igon. Ils recevront un abonnement gratuit au journal. Envoyez vos Top sur carte postale à : MSE, Top Mag, 31, rue Ernest-Renan, 92130 Issy-les-Moulineaux.

TOP MUSIQUE
1 AFTER BURNER
2 GRYZOR
3 RENEGADE
4 BARBARIAN
5 AIRWOLF II

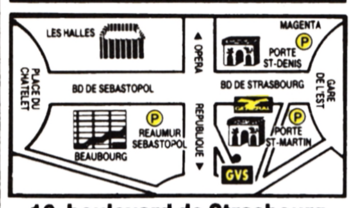
TOP DE SINED
1 PANZA KICK BOXING
2 LOTUS TURBO
3 LORDS OF CHAOS
4 DRAGON BREED
5 SAGA

TOP ARCADE
1 DOUBLE DRAGON
2 CHASE H.Q.
3 GRYZOR
4 THUNDERBLADE
5 DRAGON NINJA

TOP DE CHRIS
1 TENNIS CUP II
2 TURRICAN
3 RICK DANGEROUS
4 PRINCE OF PERSIA
5 PANZA KICK BOXING

Nom : ....
Prénom : ....
Adresse : ....
.... Tél. : ....
Votre P.A. : ....
....
....
....

PARIS

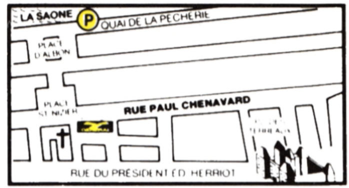


10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS ☎ 42.06.50.50
ouvert tous les jours sauf dimanche
SAV : 54, rue René-Boulanger
75010 PARIS ☎ 42.06.77.78
ouvert du mardi au samedi
métro Strasbourg/St-Denis - Parking à proximité
Magasins ouverts de 9 h 45 à 13 h et de 14 h à 19 h



LE GRAND SPECIALISTE INFORMATIQUE

LYON



39-41, rue Paul-Chenavard
69001 LYON ☎ 72.00.96.96
Pour tout achat, GVL vous offre 1 heure de stationnement sur présentation du ticket de parking du Quai de la Pecherie
ouvert du mardi au samedi
de 9 h 45 à 13 h et de 14 h à 19 h

ACHETER UN PC CHEZ GENERAL, C'EST ACHETER CHEZ LE PLUS IMPORTANT SPECIALISTE INFORMATIQUE INDEPENDANT EN FRANCE

CABLES CPC



CABLES FDI Centronic	150 FTTC
CABLES FDI Plat	130 FTTC
CABLE IMPRIMANTE Centronic	150 FTTC
CABLE IMPRIMANTE Plat	150 FTTC
RALLONGE JOYSTICK 2M	85 FTTC
RALLONGE CPC 464	125 FTTC
RALLONGE CPC 6128	145 FTTC
CABLE LECTEUR CASSETTE	60 FTTC
CABLE HIFI	60 FTTC

CABLES CPC +



CABLE IMPRIMANTE	150 FTTC
CABLE NUL NODEM	140 FTTC

MUSIC



SYNTHETISEUR VOC	545 FTTC
SYNTHETISEUR VOC + HAUT PARLEUR	645 FTTC

DIGITALISEUR/SCANNER

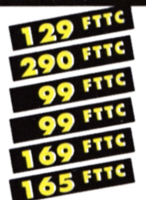
DIGIT ARA SECAM	1190 FTTC
DIGIT VIDI PRO	2490 FTTC
SCANNER DART (pour imprimante DMP 2 000/3 000)	850 FTTC

TELEMATIQUE



MODEM DTL 2100 PROMO	1990 FTTC
MEMTEL CPC	450 FTTC
ANSERV	395 FTTC
KIT TELECHARGEMENT	99 FTTC

JOYSTICKS



PRO 5005	129 FTTC	Garantie 1 an
TOP STAR	290 FTTC	Garantie 1 an
SPEED KING	99 FTTC	Garantie 1 an
SUPERCHARGER	99 FTTC	Garantie 1 mois
JET FIGHTER	169 FTTC	Garantie 1 mois
NAVIGATOR	165 FTTC	Garantie 1 an

HOUSSES



HOUSSE 6128 MONO	140 FTTC
HOUSSE 6128 COUL.	150 FTTC
HOUSSE 464 MONO	140 FTTC
HOUSSE 464 COUL.	150 FTTC
HOUSSE DDI	90 FTTC
HOUSSE 80 COL.	80 FTTC
HOUSSE 132 COL.	95 FTTC

LECTEURS

DDI 1 + TOPTEN	1790 FTTC	Garantie 1 an
FDI 1	1490 FTTC	Garantie 1 an

INDISPENSABLE



TAPIS SOURIS	49 FTTC
SUPPORT SOURIS	55 FTTC
HOUSSE SOURIS	55 FTTC
SUPPORT IMPRIMANTE	99 FTTC
GRIP CLIP	69 FTTC
MAGIC BAR	65 FTTC
DISK NETTOYAGE 3"	99 FTTC
SOULLFRONT	99 FTTC
COMPUNETT	99 FTTC
SUPPORT MONIT. 14"	230 FTTC
SUPPORT MONIT. 12"	195 FTTC
FILTRE 14 POUCES	179 FTTC
FILTRE 12 POUCES	160 FTTC

Photos non contractuelles



PARIS 10e 42.06.50.50
LYON 1er 72.00.96.96

LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

SYNTHETISEUR TECHNIMUSIQUE

OFFRE IMBATTABLE

545 FTTC

Le seul synthé qui parle 100% français — Réf: 7043

DISCOLOGY 6.0

Le plus célèbre copieur pour PC
Editeur-copieur exploreur

Réf: 7543 — 350 FTTC

GESTION BANCAIRE

10 comptes, 30 postes
Statistiques
Prélèvement

Réf: 9057 — 250 FTTC

DISQUETTE CPC BULK



15,90 FTTC l'unité — Réf: 2004

BOITIER PLASTIQUE 3 FTTC

OFFRES DISQUETTES CPC

Pour 15 disquettes MAXELL CF2 + étiquette à 295 FTTC — Réf: 7207

GENERAL vous offre la boîte de rangement DS 40

Pour 25 disquettes MAXELL CF2 + étiquette à 495 FTTC — Réf: 7208

GENERAL vous offre la boîte de rangement DD 40 L avec serrure

Pour 35 disquettes MAXELL CF2 + étiquette à 695 FTTC — Réf: 7209

GENERAL vous offre la boîte de rangement DD 80 L avec serrure

LES + D'AMSTRAD

ORDINATEUR PERSONNEL AMSTRAD CPC 464+

FICHE TECHNIQUE:

Processeur : Z80A à 4 MHz. Mémoire vive : 64 Ko. Mémoire morte : 32 Ko. Langage résident : basic. Clavier : 74 touches avec pavé numérique et bloc curseur séparés. Mémoire de masse : lecteur cassettes. Moniteurs : monochrome GT-65 ou couleur CTM-644.

EN CADEAU...

...pour l'achat d'un 6128 + et de son imprimante, GENERAL vous offre un lecteur enregistreur playback.

...pour l'achat d'un 464 + et de son imprimante, un appareil photo 35 mm (24 x 36) motorisé).

ORDINATEUR PERSONNEL AMSTRAD CPC 6128+

FICHE TECHNIQUE:

Processeur : Z80A à 4 MHz. Mémoire vive : 128 Ko. Mémoire morte : 48 Ko. Langage résident : basic. Clavier : 74 touches avec pavé numérique et bloc curseur séparés. Mémoire de masse : 3"- 160 Ko. Moniteurs : monochrome GT-65 ou couleur CTM-644.

AMSTRAD CPC 464 +
+ MONITEUR MONOCHROME
+ 6 JEUX
+ 1 MANETTE DE JEU
(nouveau modèle)
CRÉDIT : versement comptant 90 F + 9 mensualités de 247,40 F - 1re échéance 90 jours. Coût total : 326,60 F - TEG 23,94 %.
Réf. 6100
1990 TTC

NOUVEAU

AMSTRAD CPC 464 +
+ MONITEUR COULEUR
+ 6 JEUX
+ 1 MANETTE DE JEU
(nouveau modèle)
CRÉDIT : versement comptant 90 F + 12 mensualités de 291,50 F - 1re échéance 90 jours. Coût total : 598,00 F - TEG 23,94 %.
Réf. 6102
2990 TTC

AMSTRAD CPC 6128 +
+ MONITEUR MONOCHROME
+ 1 COMPILATION DE JEUX OU COURS AUTOFORMATION
+ 1 MANETTE DE JEU
(nouveau modèle)
CRÉDIT : versement comptant 90 F + 12 mensualités de 291,50 F - 1re échéance 90 jours. Coût total : 598,00 F - TEG 23,94 %.
Réf. 6198
2990 TTC

GARANTIE 2 ANS
PAIEMENT EN 4 FOIS
sans frais, après acceptation du dossier

AMSTRAD CPC 6128 +
+ MONITEUR COULEUR
+ 1 COMPILATION DE JEUX OU COURS AUTOFORMATION
+ 1 MANETTE DE JEU
(nouveau modèle)
CRÉDIT : versement comptant 90 F + 18 mensualités de 277,50 F - 1re échéance 90 jours. Coût total : 1095,00 F - TEG 23,94 %.
Réf. 6200
3990 TTC

CONSOLE GX4000

GARANTIE 2 ANS

FICHE TECHNIQUE

Microprocesseur Z80 - Mémoire vive 64 K - Lecteur cartouches 512 Ko, 1 Mo ou 2 Mo - Affichage 32 couleurs parmi 4096 - Son Stéréo Automatic Sound, Génération 3 voies - Sprites 16 - Prises Joystick 2 prises digitales + 1 analogique - Connection TV par prise Péritel fournie

NOUVEAU

990 FTTC

A PARIS, LES AXES ROUGES VOUS OUVRENT LA ROUTE DE GENERAL... ... QUI MET A VOTRE DISPOSITION 2 HEURES DE PARKING GRATUITES POUR TOUT ACHAT EGAL OU SUPERIEUR A 1000 F

PARKING BONNE NOUVELLE AU N° 2, Rue d'Hauteville à l'angle du boulevard Bonne Nouvelle

CARTE AURORE

Acheter à crédit sans aucune formalité ! Vous avez fait votre choix ?
Présentez simplement votre carte Aurore Générale :
Vous signez et vous repartez immédiatement avec vos achats sans avoir à verser un seul centime comptant. La carte Aurore c'est la liberté pour vos achats chez Général. Quand vous utilisez votre réserve, elle se reconstitue automatiquement par vos versements. Elle devient donc à nouveau disponible pour réaliser ce dont vous avez envie.

ET DE PLUS, ELLE EST GRATUITE.





PARIS 10e 42.06.50.50
LYON 1er 72.00.96.96

LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

LOGICIELS

JEUX

	D/K7
Narco police	165/105 FTTC
Gremlins 2	155/105 FTTC
L'espion qui m'aimait	149/99 FTTC
Lotus esprit turbo	149/99 FTTC
Tortues Ninja	165/129 FTTC
Dragons breed	165/105 FTTC
Pole 500	195/149 FTTC
Golden axe	145/105 FTTC
Rick dangerous 2	149/99 FTTC
Kick off 2	159/109 FTTC
Dick tracy	190/140 FTTC
E swat	155/105 FTTC
Puzznick	155/99 FTTC
Shadow of the beast	155/125 FTTC
Shadow warriors	149/99 FTTC
Back to the future 2	149/109 FTTC
Badlands	149/99 FTTC
Art de la guerre	245 FTTC
Mystical	169/119 FTTC
Night breed	155/105 FTTC
Nord et sud	D 169 FTTC
Saga	D 195 FTTC
Sdaw	D 145 FTTC
Stun runner	149/99 FTTC
Narc	155/105 FTTC
Swap	D 195 FTTC
Ultimate golf	175/145 FTTC
Welltris	195/145 FTTC
Secte noire	D 195 FTTC
Oriental games	159/119 FTTC
Panza kick boxing	245/199 FTTC
Prince of persia	195/149 FTTC
Sim city	195/145 FTTC
Sherman M4	219/165 FTTC
Grand prix circuit	165 FTTC
Chess master 2000	
Defender of the crown	D 245 FTTC
ST Dragon	199 FTTC
Iron lord	149/99 FTTC
Satan	D 225 FTTC
Snowtrick	169/139 FTTC
Dame simulator	149/109 FTTC
Bridge simulator	D 210 FTTC

COMPILATION

15 Mega stars	220/169 FTTC
Les battants	199/159 FTTC
Top 17	D 225 FTTC
Fous du volant	199/159 FTTC
Géants du sport	D 229 FTTC
Dieux du ciel	229/165 FTTC
Wheels of fire	D 205 FTTC
Fous du foot	195/145 FTTC
Stars d'Hollywood	225/145 FTTC
Chevaliers	199/149 FTTC
Collection n° 2	245 FTTC
Monde des merveilles	195/145 FTTC
Sega arcade turbo	195/145 FTTC
Justiciers n° 2	199/149 FTTC
Aventuriers	199/149 FTTC
Justiciers	199/149 FTTC
Edition n° 1	175/115 FTTC
Challenger	235/175 FTTC
Full blast	NC
TNT	195/245 FTTC
Livret famille	235 FTTC
NRJ	235/149 FTTC
Big bang	169/129 FTTC

UTILITAIRE

FICHIERS :	
Gestion fichiers	D 350 FTTC
Gestion fiches	D 230 FTTC
Datamat	D 390 FTTC
TRAITEMENT DE TEXTE :	
Textomat	390 FTTC
Tasword	389 FTTC
Solution (Textomat, Datamat, Calculmat)	590 FTTC
UTILITAIRES :	
Impressions	240 FTTC
Imprim'image	280 FTTC
Interprète 2	280 FTTC
Mephisto	205 FTTC
Stargraph	350 FTTC
Grapheur	250 FTTC
Ades	280 FTTC
Hercule 2	395 FTTC
Discology	350 FTTC
Discobole	360 FTTC
TABLEUR :	
Calcumat	390 FTTC
Multiplan	499 FTTC
GESTION :	
Gestion domestique	D 245 FTTC
Gestion bancaire	D 250 FTTC
Bourse 2000	D 450 FTTC
GRAPHISME :	
Advanced art studio	250 FTTC
Dessin technique	450 FTTC
Dessin technique turbo	750 FTTC
SON :	
Echosoft	395 FTTC
Silipack	280 FTTC
House music système	350 FTTC

LIBRAIRIE

MICRO APPLICATION :	
Autoformation au basic CPC	NC
Bien débuter Amstrad 6128 +	149 FTTC
Livre du basic Amstrad 6128	78 FTTC
NATHAN :	
102 programmes	99 FTTC
Amstrad CPC	
Amstrad en famille	135 FTTC
Supers jeux Amstrad	145 FTTC

EDUCATIFS

VTA : Orthogus	D 245 FTTC
GENERATION 5 :	
Troubadour S	D 195 FTTC
Destination math	
CE1/CE2	199 FTTC
CM1/CM2	199 FTTC
(6/5e)	199 FTTC
4 saisons de l'écrit	
CE/CM	195 FTTC
(6/3e)	195 FTTC
NATHAN :	
Apprends moi à lire n° 1 (4/6 ans)	225 FTTC
Apprends moi à lire n° 2 (6 ans)	225 FTTC
Apprends moi à compter	225 FTTC
Mots croisés magiques (4/6 ans)	95 FTTC
Apprends moi à écrire (6/7 ans)	225 FTTC
Français CP/CE1	225 FTTC
Français CM1	225 FTTC
Français CM2	225 FTTC
Langue française CE1	225 FTTC
Langue française CE2	225 FTTC
Langue française CM1	225 FTTC
Langue française CM2	225 FTTC
Labyrinthe orthophus (8/10 ans)	225 FTTC
J'apprends à observer (4/6 ans)	150 FTTC
J'apprends à écrire (4/6 ans)	150 FTTC
J'apprends à lire (4/6 ans)	150 FTTC
Mathématiques CP/CE1	225 FTTC
Mathématiques CE2	225 FTTC
Mathématiques CM1	225 FTTC
Mathématiques CM2	225 FTTC
Labyrinthe aux cents calculs (8/10 ans)	225 FTTC
J'apprends les nombres (4/6 ans)	150 FTTC
Math succès 5/6 ans	150 FTTC
Math succès CM	150 FTTC
Langue française 6e	225 FTTC
Langue française 5e	225 FTTC
Langue française 4e	225 FTTC
Langue française 3e	225 FTTC
Ecrire sans fautes vol. 1 (6/3e)	225 FTTC
Ecrire sans fautes vol. 2 (6/3e)	225 FTTC
Labyrinthe errare (11/14)	225 FTTC
Français réussite 6e	150 FTTC
Français réussite 5e	150 FTTC
Français réussite 4e	150 FTTC
Français réussite 3e	150 FTTC
Math 6/5e	225 FTTC
Math 4e	225 FTTC
Math 3e	225 FTTC
Labyrinthe aux 100 calculs (11/14)	225 FTTC
Math succès 6e	150 FTTC
Math succès 5e	150 FTTC
Math succès 4e	150 FTTC
Math succès 3e	150 FTTC
Anglais débutant (6/5e)	225 FTTC
Anglais confirmé (4/3e)	225 FTTC
Microbrevet français	220 FTTC
Microbrevet histoire	220 FTTC
Microbrevet géographie	220 FTTC
Microbac anglais	195 FTTC
Microbac français	195 FTTC
Microbac espagnol	195 FTTC
Microbac géographie	195 FTTC
Microbac histoire	195 FTTC
Allemand débutant (6e/5e)	225 FTTC
Allemand confirmé (6e/5e)	225 FTTC
Labyrinthe anglamania vol. 2 (8/10 ans)	225 FTTC
Labyrinthe anglomania vol. 2 (11/14 ans)	225 FTTC
Labyrinthe lexicos	225 FTTC
Labyrinthe pharaons (6e)	225 FTTC
Donald et l'alphabet magique (3/6 ans)	195 FTTC
Le train express de Dingo (3/6 ans) formes couleur	195 FTTC
Mickey et zoo en folie (3/6 ans)	195 FTTC
Machine à mots croisés de Mickey (6/8 ans)	195 FTTC
LOGICIELS :	
Denuer	D 195 FTTC

GENERAL PRO

Tél : 42 06 00 66 - Fax : 42 38 24 23

Général a décidé une fois de plus de s'imposer comme le leader. Pour cela, Général vient de mettre à votre disposition, un département qui va enthousiasmer les utilisateurs professionnels.

Notre mission: Vous permettre d'optimiser votre investissement et de vous donner le meilleur rapport qualité prix.

Notre puissance: Une équipe de conseillers techniques de haut niveau vous accueillant dans notre show-room.

Nos atouts: Des services vous assurant une sécurité maximum dans un temps minimum, des formations à la hauteur de vos besoins.



SERVICE VPC

10, bd de Strasbourg
75010 PARIS

Si vous ne pouvez vous déplacer ce service est fait pour vous

6 MODES DE RÈGLEMENT AU CHOIX :

1) EN CONTRE-REMBOURSEMENT : vous ne réglez que lors de la livraison de votre matériel. Prévoir 24 F de frais de contre-remboursement lors d'une expédition P&T et 60 F par un transporteur (envoi de plus de 5 kg ou d'une valeur de plus de 2 000 F) en sus du forfait transport. Remplissez le bon de commande ci-dessous. Si vous ne souhaitez pas mutiler votre revue, photocopiez-le ou écrivez-nous sur papier libre ou encore, téléphonez-nous (demander M. BERNARD au (1) 42 06 50 50, postes 436 ou 441).

2) PAR CARTE BLEUE : vous pouvez nous téléphoner et nous commander le matériel désiré, en nous donnant le numéro de votre carte bleue. Vous pouvez également utiliser le bon de commande ci-dessous.

3) PAR CHÈQUE OU CCP : vous remplissez le bon de commande ci-dessous en joignant le règlement du total de votre commande plus le forfait transport correspondant à l'ordre de GÉNÉRAL VIDÉO (voir ci-contre).

4) PAR MANDAT : vous remplissez le bon de commande ci-dessous en précisant que vous désirez régler par mandat postal ou par mandat-lettre. N'omettez pas de compter le forfait transport (voir ci-dessous). A réception de votre mandat, nous expédions votre commande.

5) PAR MINITEL : TAPEZ 3615 code GVF, puis choisissez dans notre catalogue Minitel le ou les articles que vous souhaitez commander. Indiquez-nous votre adresse complète, votre numéro de téléphone et votre numéro de Carte Bleue. Si vous souhaitez des renseignements ou une documentation supplémentaire, vous pouvez nous poser vos questions et nous vous répondrons dans les délais les plus courts. Vous pouvez aussi vous amuser sur notre serveur grâce aux concours permanents et gagner de nombreux lots.

6) A CRÉDIT : si vous souhaitez des renseignements détaillés pour l'achat à crédit, vous pouvez joindre Mlle TANIA, Responsable Crédit, au (1) 42 06 50 50, poste 458. Si tout vous paraît clair, vous envoyez le bon de commande ci-dessous en précisant si vous souhaitez verser une partie comptant. Par retour du courrier, nous vous envoyons un dossier de crédit que vous devez nous retourner dûment rempli et signé. Après acceptation de ce dossier, nous vous expédions le matériel. Pièces demandées : pièce d'identité, dernier bulletin de salaire, RIB, quittance EDF ou de loyer informatisée.

• **FORFAIT TRANSPORT :** 20 F pour 2 softs, 35 F pour 3 softs et plus.
50 F pour les accessoires et les disquettes vierges.
60 F pour les imprimantes.
120 F pour les machines.
(Dom-Tom et étranger, nous consulter).
Ce forfait n'est pas cumulable, c'est-à-dire que si vous commandez un micro-ordinateur plus des logiciels, vous ne payez que le forfait transport machine, donc 120 F. Tous nos matériels sont expédiés en recommandé.

ATTENTION : pour toute commande supérieure à 10 000 F, joindre un acompte de 20 % à la commande

BON DE COMMANDE EXPRES

Je, soussigné, déclare commander à GÉNÉRAL, les marchandises et fournitures ci-après désignées pour expédition à mon adresse indiquée ci-contre.

Je choisis de régler par : ☐ Contre-remboursement
☐ Carte Bleue ☐ Chèque/CCP ☐ Mandat ☐ Crédit

* N° de Carte Bleue ____________ Date expir. CB ______

N° Carte Aurore ____________

NOM
Prénom ____________

N° ______ Rue ____________

____________ Code Postal ______

Ville ____________

Tél. ______ ____________

AM.CPC 01-91

RÉF.	DÉSIGNATION	Pour toute commande de logiciels, précisez le type de la machine et le format de(s) disquette(s) désiré(es)	QUANTITÉ	PRIX UNITAIRE	MONTANTS
Oui, je désire commander le catalogue "LE NOUVEAU GENERALISTE"				35F	
				TOTAL COMMANDE	
				+ FORFAIT DE PORT	
				+ FRAIS CONTRE-REMBOURS.	
				TOTAL A RÉGLER	

BON DE COMMANDE A RETOURNER A GÉNÉRAL, 10 BD DE STRASBOURG, 75010 PARIS

Avez-vous déjà commandé par correspondance chez GÉNÉRAL depuis le 01.09.90
OUI ☐ NON ☐
Date ____________

Observations du client : ____________

Signature

Pour les mineurs, la signature des parents est obligatoire.

VENTE EN GROS

PLUS DE 6500 ENTREPRISES ET COLLECTIVITES NOUS ONT DEJA FAIT CONFIANCE : VOUS AUSSI, OUVREZ UN COMPTE CHEZ GENERAL

Vous aurez droit à des prix professionels, livraison sous 24 heures, réglement sur relevé de factures.

La vente en gros s'adresse aux entreprises, collectivités, administrations, etc...

Les membres de ces collectivités peuvent se rendre individuellement chez GENERAL, munis d'un justificatif. Il se verront remettre une CARTE COLLECTIVITE qui leur donnera accès aux prix de gros.

Pour toute information, contactez M.N'GOM, M.DELPIT ou Mme LE POULL, tél. 42.06.50.50, télex 214.034, télécopie 42.38.35.60.

Entreprises, nous sommes en mesure de vous proposer les services suivants pour l'acquisitionde votre matériel chez GENERAL :

1°) ouverture d'un compte, après la première commande ;

2°) un financement personnalisé : crédit-bail pour tout matériel d'une valeur supérieure à 10.000 F à condition d'avoir au moins deux exercises d'activité. Ce mode de financement vous permet en outre de récupérer la TVA sur les loyers mensuels.

3°) une formation d'initiation gratuite de votre personnel avec chaque machine vendue (durée 1/2 journée) ;

4°) une formation approfondie, soit dans nos locaux, soit auprés d'instituts spécialisés qui ont notre confiance tel le prestigieux ALTITUDE 21 ;

5°) une assistance téléphonique, sans limitation de temps ;

6°) une maintenance sur site au travers de puissants groupes spécialisés tels AMSTI ou MIS ;

7°) une tarification étudié en fonction des quantités souhaitées et de votre statut d'entreprise.

ETUDIANTS

NOTRE TARIF COLLECTIVITE EST AUSSI POUR VOUS

En dehors des prix promotionnels et des actions temporaires GENERAL, vous avez droit à un tarif spécial sur l'ensemble des produits de notre magasin. L'inscription pour obtenir la CARTE ETUDIANT GENERAL est immédiate et gratuite.

CONDITIONS DE VENTE : ce catalogue n'est valable que pour le mois de sa parution et remplace les précédentes éditions. Produits proposés dans la limite des stocks disponibles. Nos promotions ne sont pas cumulables.

U.N. SQUADRON







Pourquoi U.N. ? Moi j'en voudrais deux, trois, dix, quarante-deux, plein, énormément. C'est une conversion d'arcade de Capcom, et c'est bien sûr réalisé par US Gold.

Années 90 (c'est d'époque), une crise éclate au Moyen-Orient (tiens donc !), la guerre est déclarée et c'est votre escadron qui est en première ligne. Non, ce n'est pas le dernier bulletin de treize heures, mais le scénario tenant sur un timbre-poste oblitéré d'U.N. Squadron. Vous l'avez sûrement compris, c'est d'un shoot them up qu'il s'agit, le scroll étant horizontal et différentiel (si ! si !).

LA CASE DE L'ONCLE TOM 4

Après avoir fait démarrer le programme, vous voilà devant un écran d'options : un ou deux joueurs, joy, clavier, tout y est. Ensuite, place au jeu, il faut d'abord choisir son zinc (et le pilote qui va avec), et ce parmi trois : F.20, F.14 ou A.10 (Abeba, capitale de l'Ethiopie ; elle est nulle, je sais, mais j'peux pas résister). Après, c'est au tour de l'équipement : bombes, roquettes, fuel ou écran protecteur. Puis votre chef vous indique votre objectif. Maintenant, place au joystickeur fou, qui va nous anéantir en un tour de main la racaille ennemie (chars, avions et supercopters), récupérer les options qui traînent (ça serait bien, dans la réalité, de pouvoir les ramasser ; tiens, une boîte qui flotte dans l'espace : génial, c'est le superlaser mégablaster dernier cri), la bleue pour la puissance de tir et la verte pour le fuel. A noter que lorsque l'on détruit les ennemis, on gagne des points (tiens donc ! même qu'ils s'ajoutent au score) et de l'argent, ce dernier servant à acheter de l'équipement à la fin du niveau.

ADAPTATION REUSSIE

Adapté d'une borne d'arcade, ce qui n'est jamais facile, qui plus est de Capcom, ce qui l'est encore moins, ce soft m'a agréablement surpris. Il faut dire que les gens d'US Gold n'en sont pas à leur premier coup d'essai. Les graphismes sont beaux et colorés (en seize couleurs), chaque niveau différant des autres (on y trouve forêts, villes et déserts entre autres). L'animation est bonne quoiqu' un peu lente et une musique sympa vient titiller vos oreilles pendant le jeu. J'ai quand même deux reproches à faire : certains ennemis sont de la même couleur que le décor (les chars dans le désert par exemple) et d'autre part le jeu est un peu trop facile : je suis arrivé très rapidement dans les derniers niveaux. Un bon jeu dans l'ensemble, qui méritait d'être adapté (comme je ne l'avais jamais vu dans les salles, j'ai enfin pu y jouer). Un petit conseil du père Wonder pour terminer : résistez à la tentation et ne prenez pas le Tom 4 mais l'A.10, vous pourrez ainsi détruire facilement les ennemis au sol.

Wonder Fra

U.N. SQUADRON d'US GOLD
Distribué par SFMI

Graphisme :	82 %
Son :	76 %
Animation :	78 %
Richesse :	77 %
Scénario :	64 %
Ergonomie :	75 %
Notice :	80 %
Longévité :	64 %
Rhaa/Lovely :	83 %



S

L'ART DE LA GUERRE



83%

100% HIT

Tiré d'un ouvrage de stratégie du philosophe chinois Sun Tzu, ce wargame vous oppose aux plus grands chefs de guerre qu'a connus la planète, de Diane à Napoléon en passant par Gengis Khan. Ils possèdent chacun un comportement différent que vous pourrez apprécier sur onze scénarios, sans compter ceux que vous pourrez construire grâce au créateur de jeux.

Avant de se lancer au combat, il faut apprendre les quelques fonctions disponibles dans le jeu. Après avoir choisi son scénario et son adversaire, vous aurez également la possibilité de modifier les paramètres concernant aussi bien le ravitaillement de vos troupes que la profondeur des rivières, ou la densité de celles-ci, etc.

UNE VUE D'ENSEMBLE

Pas question d'attaquer à tout va sans avoir, au préalable, examiné le champ de bataille et les forces en présence. Sur la carte générale, chaque figurine représente une escouade, composée au maximum de quatorze hommes.
En plaçant le curseur dessus, vous accédez à un nouveau menu en bas de l'écran. Ce menu sert à la fois à vous renseigner sur l'escouade et à la commander. Les informations que vous pouvez trouver concernent la taille, la composition, le degré de fraîcheur ou les réserves en nourriture.
Vous pouvez encore afficher une carte d'ensemble du terrain qui indique, par la couleur du fond, les terrains contrôlés par chaque armée.

DE LA STRATEGIE A LA TACTIQUE

Vous déplacez vos troupes avec le curseur. La facilité de déplacement dépend du type de terrain rencontré. Bien sûr, ces mouvements fatiguent vos troupes. Il faut alors prendre en compte le ravitaillement de chaque escouade qui peut être fait dans chaque village tenu par votre armée. Vos hommes auront également besoin de se reposer pour récupérer de la force. Lorsqu'une de vos escouades rencontre une escouade ennemie, un message vous l'annonce et vous avez trente secondes pour zoomer sur le combat et prendre le commandement. C'est la phase tactique. Si votre escouade est composée de différents types d'hommes, il faudra jouer en fonction de leurs capacités.

A CHACUN SES ENNEMIS

Les archers sont très bons contre les guerriers, mais seulement s'ils évitent le corps à corps ; le guerrier fortement armé s'imposera devant le barbare mais ce dernier, rapide, évitera les tirs des archers. Il reste encore les espions. Quand une escouade possède un espion, elle verra l'escouade ennemie deux fois plus tôt et pourra prendre ses dispositions.
Pour bien jouer, vous devrez non seulement bien connaître vos troupes mais également celles de l'adversaire, ainsi que la tactique du chef qui les commande. Le graphisme en mode 1 fait apprécier les différents terrains, même s'il donne à l'ensemble une impression un peu triste.
Bien entendu, vous pouvez sauvegarder vos parties en cours. L'Art de la Guerre est un logiciel très riche. Il a été entièrement traduit en français (logiciel et manuel) et est donc accessible à tous.

Lipfy Le Grand

L'ART DE LA GUERRE de BRODERBUND

Graphisme :	75 %
Son :	65 %
Animation :	73 %
Richesse :	92 %
Scénario :	89 %
Ergonomie :	85 %
Notice :	87 %
Longévité :	90 %
Rhaa/Lovely :	86 %


LE PREMIER MAGAZINE DES CONSOLES DE JEUX VIDEO
NEC
NINTENDO
SEGA
AMSTRAD
ATARI
SNK
Player ONE
N°5
MEILLEURS
LES MEILLEURS TESTS DE JEUX POUR TOUTES LES CONSOLES
POSTER
LE CALENDRIER PLAYER ONE DE 1991
TRUCS
DES TRUCS IMPARABLES POUR FINIR LES JEUX
NIGHTBREED
LES MONSTRES SONT LA ! RETROUVEZ-LES TOUT DE SUITE
15 F
SUPERFAMICOM
DECOUVREZ LA NOUVELLE CONSOLE NINTENDO
MENSUEL - JANV. 91

COMING SOON...

Distribué par
UBI SOFT
8-10, rue de Valmy
93100 MONTREUIL SOUS BOIS

BACK TO THE FUTURE PART II™

Une nouvelle forme de dialogue :
- des news
- des jeux
- des cadeaux
- des infos ...

3615 UBI

IMAGE WORKS™

Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente.


1


2


3


4

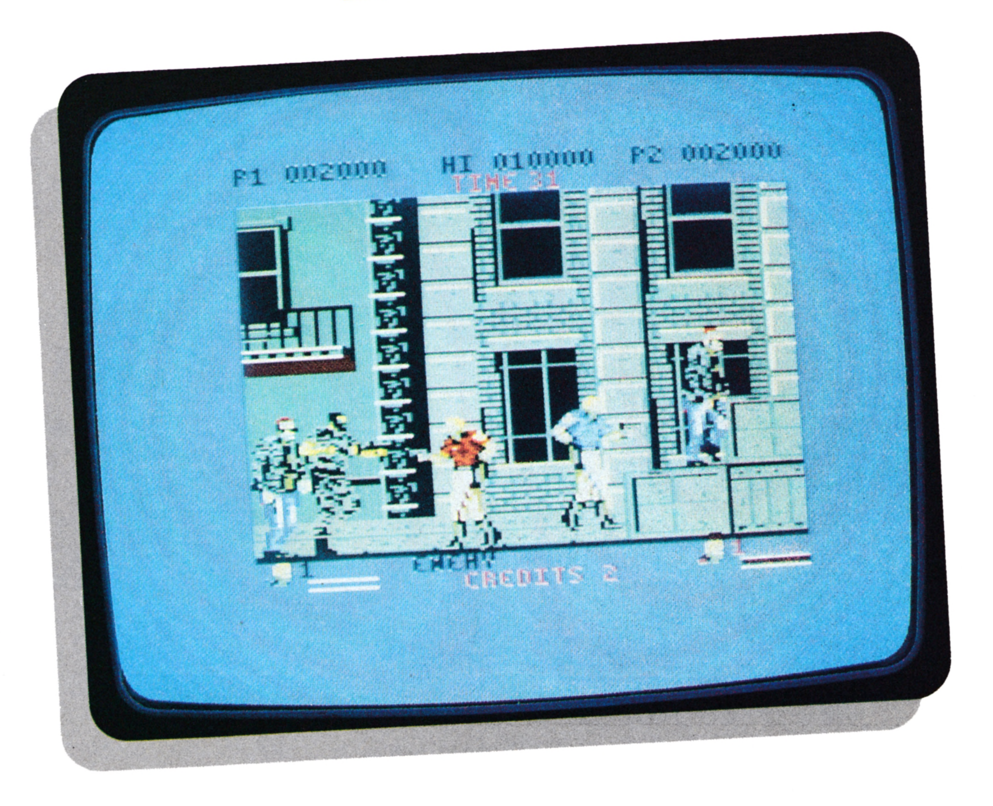

5

IMAGE WORKS, Irwin House, 118 Southwark Street, London SE1 0SW. Tel: 071-928 1454 SCREENSHOTS: Atari ST 4 & 5 Courtesy of MCA

ESWAT

57%

Quand un gendarme rit, dans la gendarmerie, tous les gendarmes rient dans la gendarmerie... Moi, franchement, je ne rigole pas devant cette version du Super Flic qui se prend pour Robocop !



Une voiture de police se gare dans la rue principale de Cyber City, et un flic en uniforme en sort, l'arme au point. Son seul mot d'ordre : tirer sur tout ce qui bouge, pour impressionner ses supérieurs et être admis dans l'escadron de choc Eswat. A droite, droite ! En avant, marche ! Le temps de flinguer un pelé et deux tondus, ainsi que quelques skaters fous (au risque de se rendre impopulaire...), tout en récupérant des munitions en passant devant des caisses qui en contiennent, et voilà notre simple flic devant ce qui ressemble à un boss de fin de niveau...



LES YEUX FERMES

Le gros chauve en habits jaunes, surnommé «bouboule» en raison de ses rondeurs, n'a pas eu le temps de bouger le petit doigt : un tir fourni (environ quarante balles) et sans interruption a eu raison de lui. Fin du premier acte. Rideau.
La facilité de ce soft est déconcertante : en principe, vous ramassez suffisamment de munitions pendant les stages pour «arroser» copieusement les boss le moment venu. Ceux-ci reculent sous l'impact des balles, jusqu'à disparaître complètement de l'écran. Il faut alors continuer de tirer dans le vide jusqu'à ce qu'un message vous indique la fin du stage...
C'est vraiment dommage, car si vous cessez le tir pour admirer vos adversaires, vous vous apercevez que les graphismes ne sont pas mal du tout, à l'image de l'énorme 4x4 du level 9, un sprite géant qui occupe près du quart de l'écran.

ALTERNANCE DE BON ET DE TRES MAUVAIS

Après avoir passé les trois premiers stages avec succès, le flic reçoit sa combinaison cybernétique pour servir dans l'escadron Eswat. Outre le fait qu'il ressemble alors à un bibendum Michelin et qu'il se fait déposer en hélicoptère sur le lieu de ses missions, rien ne change. Les décors sont toujours bien réalisés. Côté graphismes, rien à redire.
Mais l'animation, qu'il s'agisse du scrolling à droite ou des mouvements des personnages, est d'une lenteur désespérante. Et pour couronner le tout, le jeu est plutôt banal, sans être suffisamment difficile pour donner un peu de piquant. Autant dire que pour le mode deux joueurs, vous aurez du mal à trouver un copain qui accepte de venir déprimer avec vous !

Soizoc

ESWAT d'US GOLD
Distribué par SFMI



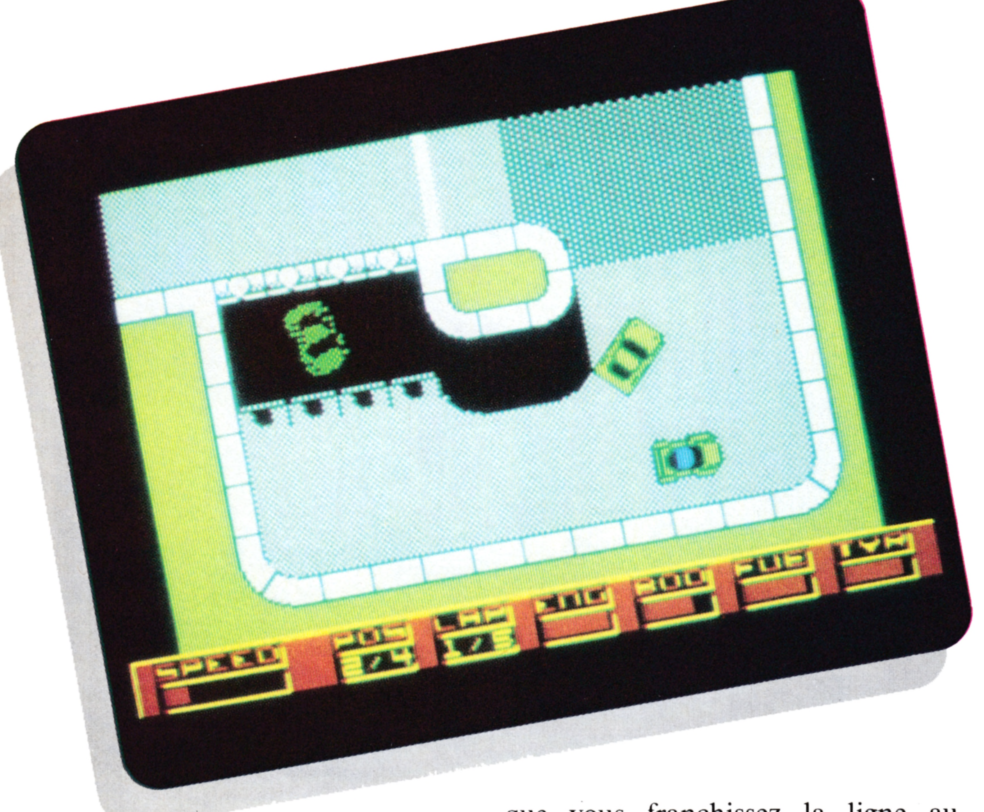
Graphisme :	75 %
Son :	62 %
Animation :	50 %
Richesse :	52 %
Scénario :	64 %
Ergonomie :	59 %
Notice :	65 %
Longévité :	60 %
Rhaa/Lovely :	40 %



SUPER CARS

82%

100% HIT



Super Cars est assez proche, dans son principe, de jeux tels que Super Off Road (testé dans ce même numéro) ou de Super Sprint (la borne d'arcade), déjà converti sur CPC. Selon Robby, c'est pourtant Super Cars qui s'avère être le plus ludique des trois...

Les circuits de Super Cars sont représentés en vue aérienne et s'affichent au fur et à mesure de la progression de votre voiture avec un scrolling multidirectionnel. Le jeu propose ainsi neuf circuits différents, de plus en plus grands et de plus en plus tortueux.
Vous serez opposé à trois voitures gérées par l'ordinateur et votre but sera, bien sûr, de terminer en première place pour empocher une belle somme d'argent.
Pendant la course, tous les coups sont permis : queues de poisson, carambolages, éperonnages, etc. Du moment que vous franchissez la ligne au volant de votre voiture, personne ne sera là pour vous empêcher d'employer des moyens peu catholiques.
Le tableau de bord affiché en bas de l'écran vous indique dans l'ordre : votre vitesse, votre position dans la course, le nombre de tours que vous avez effectués, l'état de votre moteur, l'état de votre carrosserie, votre réserve en carburant et le taux d'usure de vos pneus.

GEREZ VOS GAINS

Après chaque course, il faudra donc se rendre au garage pour effectuer les réparations nécessaires et refaire le plein d'essence. Vous pourrez également équiper votre bolide de quelques gadgets qui vous permettront d'augmenter vos chances de succès dans les courses. Par exemple, si vous



un lance-missiles frontal, vous ne pourrez l'utiliser qu'une seule fois, mais l'adversaire sur lequel vous tirerez sera mis hors course définitivement (la voiture restera toutefois sur la piste devenant alors un obstacle gênant).
Faites attention à ne pas dépenser trop rapidement le gain de vos courses car, si vous remportez rapidement les neuf courses du premier niveau de jeu, la compétition sera déjà plus dure dès le niveau suivant. Vos adversaires seront plus coriaces et plus rapides, aussi il faudra penser à l'achat d'une voiture plus puissante en passant au bureau des ventes entre deux compétitions.
Seul regret à propos de ce jeu, il n'est pas possible de concourir simultanément avec un ami, mais l'excellente tenue générale de Super Cars vous fera passer de très bons moments en solitaire devant votre CPC.
Avec Shadow of the Beast, Switchblade, Lotus Turbo et maintenant Super Cars, Gremlin continue son mariage d'amour avec les CPC d'Amstrad. C'est maintenant avec impatience que nous attendrons chaque nouveau jeu de l'éditeur anglais. En tout cas, je vous conseille de vous offrir ce Super Cars si vous préférez le côté arcade d'une course de voiture ; les amateurs de simulation automobile seront, eux, gâtés avec Lotus Turbo.

Robby

SUPER CARS de GREMLIN
Distribué par SFMI

Graphisme :	78 %
Son :	70 %
Animation :	84 %
Richesse :	87 %
Scénario :	83 %
Ergonomie :	86 %
Notice :	—
Longévité :	75 %
Rhaa/Lovely :	86 %

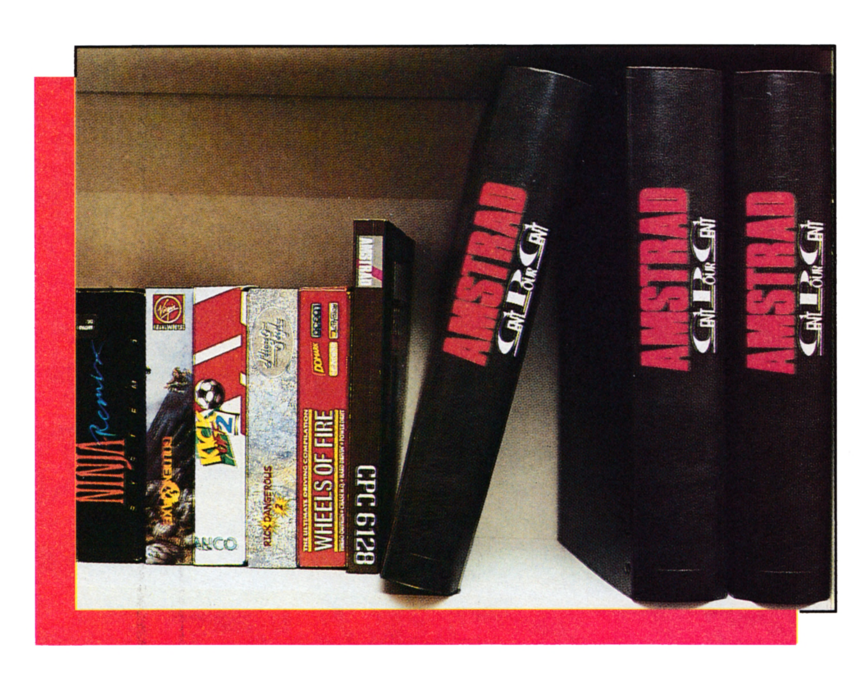
S



POUR EVITER CELA

RELIEZ VOTRE COLLECTION D'AMSTRAD





LA RELIURE D'AMSTRAD



75 F + 5 F de frais d'envoi

BON A DECOUPER ET A RENVOYER A M.S.E 31, RUE E. RENAN 92130 ISSY-LES-MOULINEAUX

Je désire recevoir .... reliure(s) AMSTRAD Cent Pour Cent au prix de 75 F TTC + 5 F de frais d'envoi par reliure et je joins un chèque de .... F à l'ordre de M.S.E

NOM : ....

PRENOM : ....

ADRESSE :..

....

POLE 500





Game Over, Phantis, Navy Move, Army Move, Capitain Trueno, etc. Tous ces jeux ont un point commun : ils nous arrivent directement du pays des castagnettes, l'Espagne. Comme vous le savez, les Espagnols ne font pas les choses à moitié, mais...

Pour confirmer cette règle, voici l'exception. Angel Nieto, Pole 500. Une simulation de championnat du monde de moto.
Vous avez le choix entre seize circuits allant du circuit du Mans en France à Suzuka au Japon, en passant par l'Espagne, l'Italie, la Suède...
Chaque pilote peut customiser sa moto en faisant son choix parmi plusieurs types de pneus et de boîte de vitesses, et entre changement de vitesse manuel ou automatique. L'ensemble pourra être sauvegardé sur disquette, ce qui vous permet de reprendre une course sans être obligé de refaire tous les circuits (vous me direz, même les pilotes de vrai championnat ne se farcissent pas seize courses le même jour).

LES POINTS FORTS

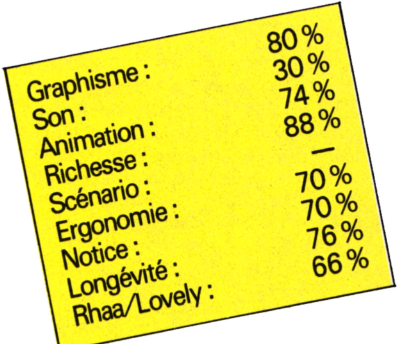
Les graphismes du jeu ne trompent pas. On reconnaît sans problème la patte de nos amis espagnols. Des concurrents bien dessinés sans l'emploi de transferts savants d'autres machines plus puissantes que les nôtres (vous connaissez un seul jeu espagnol dont les héros sont formés de gros pavés rectangulaires ?). Deuxième point fort de Pole 500, la possibilité de participer à deux au championnat du monde des 500 cm3.
Pour cela, l'écran est partagé en deux et chaque joueur visionne son pilote dans un des écrans. Même si la vitesse du jeu n'est pas des plus remarquables, sachez que cette dernière option ne relentira pas le déroulement du jeu.

POUR AVOIR UNE CHANCE

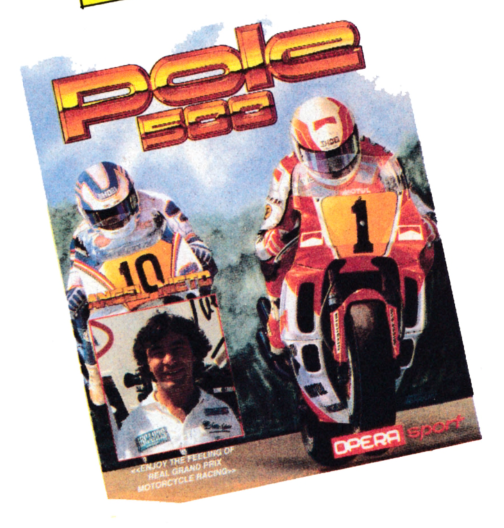
Comme vous le constaterez assez rapidement, Pole 500 ressemble plutôt à une simulation de mobylettes qu'à autre chose. Il n'empêche que les vieux motards ne pourront résister à la tentation et voudront à tout prix participer à ce championnat. Alors pour eux, sachez qu'il ne faut, en aucun cas, se fier aux décors, mais plutôt à votre compteur et à votre bon sens.
En effet, ne croyez pas pouvoir prendre un virage à 300 km/h, en dépit des apparences. Ayez une main sur le frein et gardez un œil sur les concurrents. Ils vous donneront, avant les panneaux de signalisation, le sens du virage. Il va de soi que cette méthode n'est plus valable pour le pilote en tête de course.

Poum

POLE 500 d'OPERA SOFT
Distribué par UBI SOFT



Graphisme :	80 %
Son :	30 %
Animation :	74 %
Richesse :	88 %
Scénario :	—
Ergonomie :	70 %
Notice :	70 %
Longévité :	76 %
Rhaa/Lovely :	66 %





10 JEUX SPECTACULAIRES

1. IMPOSSAMOLE™
2. ROAD RUNNER™
3. FOOTBALLER OF THE YEAR 2™
4. E-MOTION™
5. BUTCHER HILL™
6. GARY LINEKERS HOT-SHOT!™
7. SIDE ARMS™
8. NIGHT RAIDER™
9. STREET FIGHTER™
10. SKATE CRAZY™

AMSTRAD CPC — GREMLIN® — DISQUETTE COMPATIBLE AVEC 6128+

IMPOSSAMOLE™

Transformé en "Super Taupe" par des aliens, Monty – le héros des années 1990 – est investi d'une mission: vaincre 5 ignobles monstres cachés au plus profond de 5 labyrinthes. Il devra affronter des ennemis en tout genre et ne pas oublier de ramasser les armes et les bonus. "La diversité des décors, les nombreux ennemis et la longue partie d'exploration inhérente à chaque niveau sont un régal pour les amateurs de jeu de plate-forme. Un fantastique divertissement !" AMSTRAD 100 %

ROAD RUNNER™

Beep, Beep ! Vous êtes Road Runner, le célèbre Héros des dessins animés. Vous devez éviter de vous faire rattrapper par Wile E. Coyote. Tout au long des niveaux du jeu, vous découvrirez des bonus qui vous permettront d'augmenter votre score ou des obstacles qu'il faudra éviter. Vous pouvez également tenter de piéger l'infâme Wile E. Coyote ! Un jeu d'arcade palpitant qui est devenu un grand classique.

SIDE ARMS™

La menace: le tyrannique Bozon qui veut détruire la terre et exterminer ses habitants. La mission: le lieutenant Henry et le sergent Sanders doivent sauver le Globe Bleu. Affrontez les vagues successives d'attaquants d'un autre monde et pénétrez dans leur immense empire souterrain où le combat s'intensifie de toutes parts; la mer souterraine ainsi que les positions ennemies dissimulées dans les parois de la grotte. Enfin, mesurez-vous à l'ultime arme de Bozon, le "Mobil Armour Sentinel" dans un redoutable combat à mort. De l'action à gogo, un graphisme superbe et une excellent façon de tester vos réflexes !

F.O.T.Y. 2™

Pouvez-vous supporter la pression d'un joueur professionnel de Football dont le but est de devenir le buteur et le footballeur No.1 de l'année ? Vous gerez la carrière et les matches d'un joueur ambitieux à travers le Championnat et la Coupe Nationale, et peut-être aussi jusqu'aux sommets de la Coupe d'Europe ou de la Coupe du Monde. Un grand jeu qui alterne stratégie, action et simulation !

E-MOTION™

Le premier jeu New Age. Emotion est conçu pour divertir, développer votre cerveau et non pour le faire exploser. Emotion est au jeu vidéo ce qu'Einstein fut pour la physique des particules. Un formidable jeu de réflexion en kaléidoscope sur plus de 50 niveaux d'une difficulté croissante.

STREET FIGHTER™

Un fabuleux jeu d'arts martiaux. Votre but: devenir champion du Monde de Kung Fu. Pour le devenir vous devez battre les plus grands Maîtres de 5 Pays: Grande Bretagne, USA, Chine, Japon et pour finir la Thaïlande, le pays des plus grands combattants. Attention, adaptez votre technique de combat en fonction de vos adversaires !

SKATE CRAZY™

Gagnez le respect de vos amis et des bedauds en patinant dans "Car Park Challenge" et le "Championship Course." Permutez entre les deux sans perdre votre score ou votre niveau. En skate board ou en roller skate vous devez éviter les obstacles, récupérer les bonus et surtout aller le plus vite possible, La concurrence est sévère pour devenir la Star du Skate Board !

BUTCHER HILL™

La tension augmente à mesure que vous naviguez sur les eaux troubles, à la barre de votre petit canot à moteur, à la recherche de vivres et munitions vitales, en prenant bien soin d'éviter les mines et les bombardements aériens ennemis. Vous accostez ... au cœur de la jungle vietnamienne, l'odeur de la mort tout autour de vous, des pièges à hommes mortels et des emplacements de canons dissimulés. Panique ... Un village inconnu. Ami ou ennemi ? Autant d'obstacles entre vous et votre but ultime l'assaut sanglant de Butcher Hill.

GARY LINEKER HOTSHOT™

Un jeu complet de football à onze comprenant les tackles glissants, les remises en jeu, les corners, les coups francs et même un arbitre muni du terrible carton rouge.

Avez-vous les qualités requises pour tenir tête au meilleur buteur Anglais, Gary Lineker, une des grandes stars de la dernière Coupe du Monde de football ? Une formidable simulation de football.

NIGHT RAIDER™

En tant que pilote du Grunman Avenger, ressentez l'excitation et la passion de l'engagement aérien contre l'ennemi alors que vous essayez d'atteindre votre objectif final ... la destruction du Bismarck. En effet vous pouvez faire change le cours de la deuxième Guerre Mondiale car le Bismarck – le plus grand cuirrasé Allemand – est le maître absolu des Mers. Combats aériens, bombardement, vous devez vous surpasser pour atteindre votre objectif. Une fabuleuse simulation de vol !

10 SUPERS HITS RÉUNIS DANS UNE MEGA COMPILATION DÉMENTE !!!!



Amstrad CPC
Cassette et Disquette
Compatible avec 464 + et 6128+

S.F.M.I., B.P.3, Zac de Mousquette, 06740 Châteauneuf de Grasse – Tel: (1) 43350675

SAINT DRAGON





J'attendais avec impatience la sortie de Saint Dragon sur CPC. L'original d'arcade (de Jaleco) m'ayant été enlevé au bout de trois petits jours par les proprios de la salle du coin. Hélas, trois fois hélas, l'adaptation de Sales Curve est loin d'être de qualité...

Tout commenca lorsqu'un des robots maléfiques se rebella contre ses anciens maîtres. Il fut par la suite galactiquement connu sous le nom de Saint Dragon (ce qui doit faire hurler Saint Michel ; avoir terrassé le dragon pour en voir un autre élevé au même rang que lui...).
C'est le nouveau prétexte pour créer le énième shoot them up de l'année. Celui-ci, à scroll horizontal, aurait pu être très intéressant : le dragon (type chinois avec un long appendice caudal) peut se protéger avec tout son corps, la tête seule étant vulnérable, ce qui permet de créer des stratégies adaptées à la situation.

JOUABILITE ET INJOUABILITE

Dans le premier niveau, notre Grand ver se balade au-dessus d'une planète, apparemment de type terrestre vu les quelques arbres qui passent de temps en temps, tout en étant attaqué par toute la gamme de robots existants (qui va des serpents au plus perfectionné des Robotechs).
Et là, le bât se mit à blesser. Au bout d'une heure de jeu, j'étais toujours au début du premier niveau, bien près de le classer dans la catégorie injouable, lorsque l'idée me vint de mettre mon dragon dans une certaine position, la queue enroulée autour de la tête, et là, miracle (Saint Dragon priez pour nous) je ne me faisais plus toucher - à tel point que je pouvais lâcher le joystick, aller discuter, me moucher, satisfaire un besoin naturel, etc.
En bref, je ne servais plus à rien, et ce jusqu'au monstre de fin de tableau, un énorme robot-buffle. Alors, messieurs les programmeurs, sachez que pour faire un jeu intéressant, il faut un juste milieu entre la jouabilité et l'injouabilité, et non pas un jeu qui passe d'un extrême à l'autre quand on découvre une technique particulière qui, de toute façon, ne sert à rien puisque le buffle est quasiment impassable.

ET L'ANIMATION... OH L'ANIMATION...

Techniquement, c'est pas mieux : on cherche les seize couleurs à l'écran et l'animation est très (trop) lente, c'est d'ailleurs ce qui rend le jeu injouable. Pour terminer, je dirai, à la décharge des auteurs, que l'adaptation était très difficile. Mais bon, allez voir du côté de Dragon Breed, un jeu autrement plus difficile à adapter, mais où les auteurs, au moins, s'en sont tirés avec les honneurs.

Wonder Fra

SAINT DRAGON de SALES CURVE

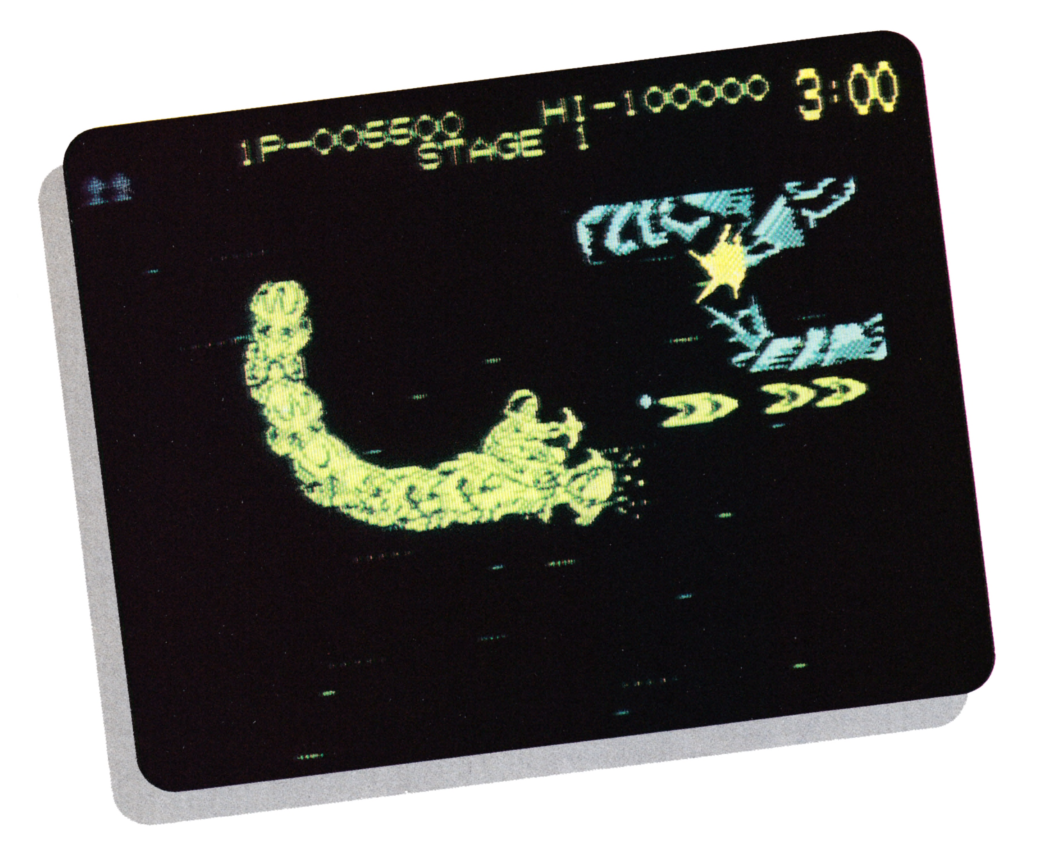
Graphisme :	65 %
Son :	62 %
Animation :	33 %
Difficulté :	18 %
Richesse :	65 %
Scénario :	72 %
Ergonomie :	68 %
Notice :	72 %
Longévité :	43 %
Rhaa/Lovely :	25 %





DRAGON BREED





TROP DUR POUR MOI

D'accord, Kayus tire à l'arbalète et augmente sa puissance de tir en ramassant des armes. D'accord, le dragon crache des flammes, des rayons lumineux, des dragons-missiles et possède un super tir - que l'on active en gardant le bouton de feu appuyé pendant un certain temps. Mais les méchants sont nombreux, vifs et variés et... je n'ai jamais réussi à passer le premier niveau ! C'est pourquoi je ne conseille Dragon Breed qu'aux super pros des jeux d'arcade. Ils apprécieront la fluidité de l'animation et les graphismes en mode 1 qui rappellent beaucoup ceux de R-Type.

Soizoc

DRAGON BREED d'ACTIVISION
Distribué par UBI SOFT

O toi, valeureux croisé des temps modernes ! O toi, noble chevalier qui, juché fièrement sur ta monture pétant du feu de Zeus, es prêt à braver tous les dangers pour que la paix règne enfin sur l'univers ! O toi, écoute un peu : de ton dragon, tiens bien la bride !

Ah ! Ah ! qu'est-ce qu'on rigole ! Mais vous rigolerez un peu moins quand vous saurez ce qui vous attend si vous relevez le défi de Kayus, 15 ans, roi de l'empire Agamen (quelque part au-delà de notre système solaire, vous ne pouvez pas le rater), à peine couronné et déjà confronté aux pires forces du mal.

LA CHEVAUCHEE FANTASTIQUE

L'action se déroule non pas sur une planète, mais dans l'espace intersidéral. Kayus chevauche l'énorme dragon Bahamoot, issu d'une race de dragons volants apprivoisés et particulièrement efficaces au combat. Ce duo de choc se déplace librement aux quatre coins de l'écran, de gauche à droite et de haut en bas, tout cela grâce au joystick ou aux touches du clavier que vous pouvez redéfinir. De temps en temps, des plates-formes apparaissent en bas de l'écran, sur lesquelles Kayus doit récupérer des armes. Il quitte alors sa monture, qui s'envole faire un petit tour, et s'accroupit lorsqu'il veut la rappeler pour repartir.

PETITE CURIOSITE

A l'instar de deux espèces en voie de disparition, les castors et les play-boys, il vous faudra apprendre à vous servir de votre queue... Plus précisément, c'est la queue du dragon que vous pouvez déplacer en fonction de vos mouvements. Je m'explique : si vous allez vers le haut, la queue ondule vers le bas, si vous allez vers le bas, elle ondule vers le haut et si vous reculez en même temps, elle vient se mettre en arc de cercle au-dessous ou au-dessus de Kayus. Cela est très intéressant, car le dragon est insensible aux tirs ennemis et sa queue sert alors de bouclier au jeune chevalier qui, lui, ne doit surtout pas être touché, sous peine d'être immédiatement désintégré.



Graphisme :	72 %
Son :	69 %
Animation :	75 %
Richesse :	72 %
Scénario :	75 %
Ergonomie :	78 %
Notice :	70 %
Longévité :	80 %
Rhaa/Lovely :	70 %

QUADREL





Quatre couleurs en pot, un pinceau et un tableau de cases vides, il n'en faut pas plus pour vous faire passer des heures devant votre CPC. Il faut dire que la musique de Winogradoff vous séduira autant qu'elle vous ensorcellera.

Tout vient du célèbre théorème des quatre couleurs. Il a été prouvé qu' avec quatre couleurs, on pouvait colorier n'importe quelle surface divisée en cases sans que deux couleurs semblables se touchent. Quadrel en est l'application ludique. Donc, si vous n'arrivez pas à remplir les tableaux proposés, vous n'avez qu'à vous en prendre à vous-même.

PLEIN POT

Le jeu possède trois épreuves différentes, la première consiste à remplir les tableaux de façon libre. Tranquillement, vous choisissez votre couleur en trempant le pinceau dans un des quatre pots de peinture disponibles. Chacun possède une quantité de peinture limitée. A chaque fois que vous trempez le pinceau, le chiffre inscrit sous le pot décroît. Lorsque le pinceau a pris sa nouvelle couleur, vous pouvez aller le placer sur une case vide et appuyer sur le bouton de feu pour la remplir. Dans le solitaire imposé, c'est l'ordinateur qui choisit la case à remplir, libre à vous de sélectionner une des quatre couleurs.

MATCH AU SOMMET

Bien sûr, cela peut sembler un peu simplet, mais quand on se lance dans un match contre un adversaire ou contre l'ordinateur, le défi se complique. Vous jouez sur le même tableau mais vous ne possédez pas la même quantité de chaque couleur. Le combat s'engage, chacun, à son tour, remplit des cases. Bien sûr la règle de base tient toujours. Il est impossible de placer deux couleurs dans deux cases qui se touchent par un côté. Pour réussir, il va donc falloir tenir compte des différences entre chaque peinture. En effet, si un des joueurs possède une capacité importante de coup de pinceau, l'autre va essayer de bloquer toutes les cases où il peut mettre sa couleur. Toutes les cases n'ayant pas la même taille, les grandes sont stratégiquement intéressantes, puisqu'elles touchent plus de cases et empêchent l'adversaire de mettre la même couleur dans un plus grand nombre de cases.

Le perdant est celui qui ne peut plus placer de couleurs, car toutes les cases libres ne sont pas accessibles aux couleurs qui lui restent dans ses pots.

On ne dirait pas comme ça, mais cela peut devenir passionnant. Quoi qu'il en soit, ce jeu est principalement dédié aux petits, qui arriveront très rapidement à manier le pinceau et placeront leurs couleurs de façon ordonnée, ce qui nous changera un petit peu des barbouillages sur les murs du salon.

A tchao, bonsoir !
Lipfy

QUADREL de LORICIEL

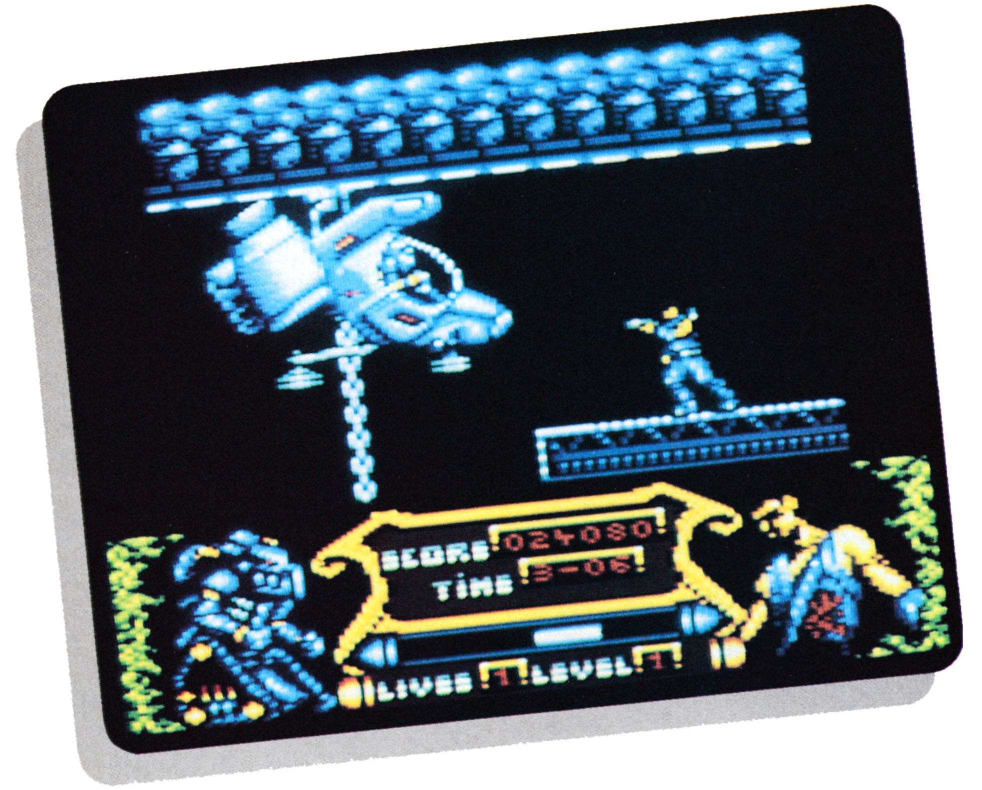
Graphisme :	73 %
Son :	87 %
Animation :	75 %
Richesse :	55 %
Scénario :	65 %
Ergonomie :	76 %
Notice :	72 %
Longévité :	68 %
Rhaa/Lovely :	71 %

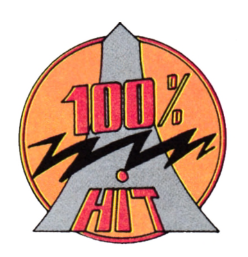




STRIDER II







Ça va cartonner dans les chaumières. Strider deuxième du nom est arrivé. Comme pour le vin, il suffisait de le laisser mariner un peu pour qu'il prenne une belle « robe », une bonne dose de rapidité... En deux mots pour qu'il soit superbe.

Il est hors de question que je compare Strider I à ce petit bijou. Cela pour la simple raison que le premier je ne le connais ni d'Eve, ni d'Adam. Comme la plupart des jeux du genre, Strider II possède un scénario à mourir d'ennui. C'est dommage, mais quand on se lance dans l'aventure, croyez-moi, le scénario on s'en tape comme de sa dernière paire de chaussettes.

LEVEL 1, LA JUNGLE

L'homme au laser démarre sa course contre la montre dans une jungle. Cette forêt de malheur est infestée d'oiseaux et autres bestioles pas vraiment attirantes. Ajoutez à cela les troupes des pas beaux, vous aurez ainsi un premier aperçu de l'enfer auquel vous allez vous frotter. Plus loin, vers l'Est, notre héros escaladera les murs de la forteresse ennemie et affrontera, après diverses difficultés, le pas beau de fin de niveau à bord de son engin volant.

LEVEL 2, LES RUINES

L'homme au laser doit escalader les plates-formes. Monter le plus haut possible tout en évitant l'énergie dégagée des accumulateurs haute tension fixés au plafond. Il va de soi que les troupes du mal sont partout, mais notre héros sait qu'ils ne résisteront pas longtemps aux coups du sabre laser. Sur la dernière plate-forme, une corde. Notre héros n'hésitera pas à descendre de crevasse en crevasse. Arrivé à l'avant, dernière étage, son flair lui indiquera de se diriger vers l'Est. C'est ainsi qu'il fera la connaissance des gardiens de hangards et autres sentinelles placées ci et là, pour enfin, affronter les deux chars placés en fin de level.

LEVEL 3, LA MERE

L'homme au laser est dans une véritable galère. Après de longs moments passés à dégommer toutes les bestioles osant barrer sa route, il affrontera la mère de ce joli monde, une véritable tête sans pitié. J'arrête ici les dégâts car j'ai la rage. En effet, au quatrième level, en affrontant une tête de mort, j'ai fait une chute d'au moins 150 pieds et... La haine, la haine. Je déteste tomber si bas.

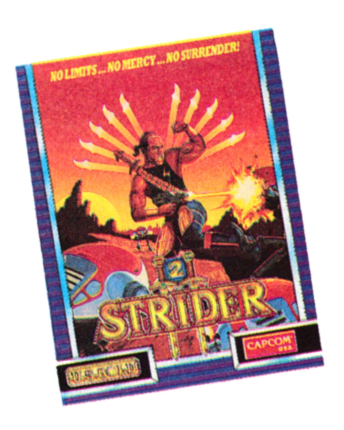
L'ULTIME CONSEIL

L'homme au laser, doit en partant d'un point, rejoindre la fin de chaque level pour affronter la bestiole gardant l'accés au niveau suivant (le tout dans un scrolling multidirectionnel tout en couleur). Sa seule chance pour en venir à bout est de se transformer en un robot surpuissant. C'est pour ce dernier que Strider récoltera tous les points d'energie placés un peu partout dans le jeu.

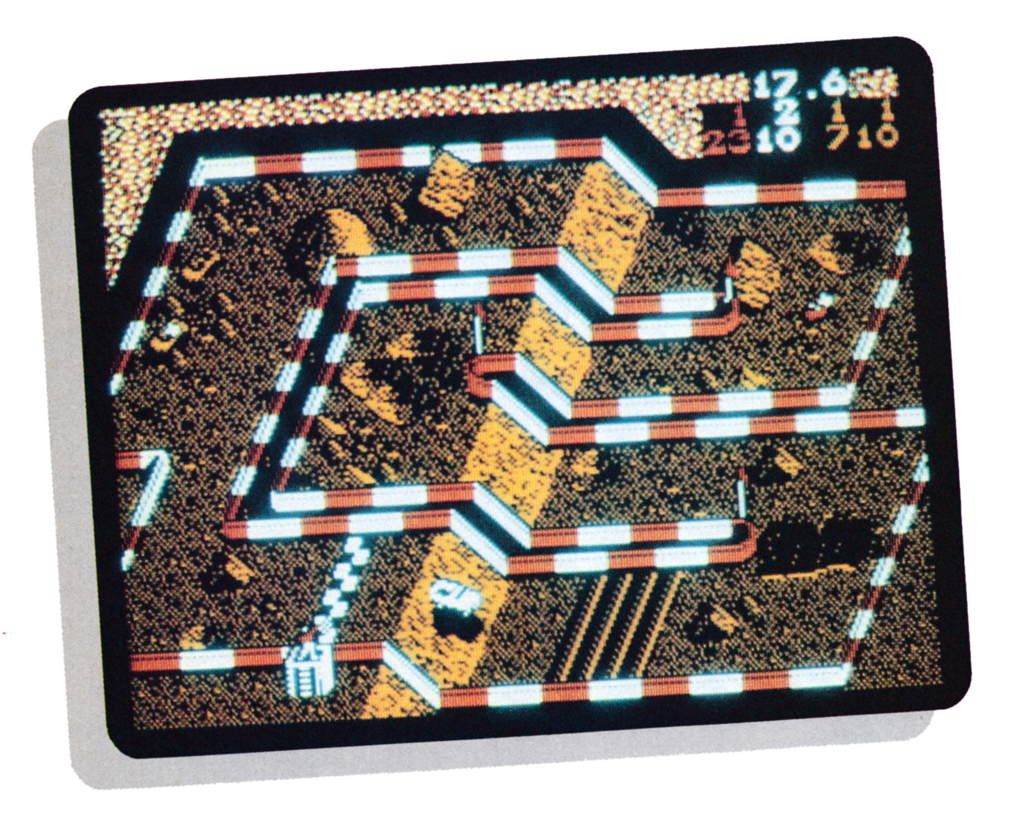
Poum chantant Strider in the Night

STRIDER II d'US GOLD
Distribué par SFMI

Graphisme :	95 %
Son :	80 %
Animation :	90 %
Richesse :	92 %
Scénario :	40 %
Ergonomie :	90 %
Notice :	52 %
Longévité :	90 %
Rhaa/Lovely :	95 %



SUPER OFF-ROAD



74%

JE RESPIRE, RESPIREZ

Nous trouvons donc un petit jeu de voitures sur circuit tout-terrain qui tiendra enfin la route. Alors que les autres (et ce depuis des années) sont de simples « loupés » de la programmation, vous trouverez avec Super Off-Road les joies de la vitesse et surtout vous ressentirez la haine émanant des autres pilotes. En deux mots, ne vous attendez pas à confondre votre CPC avec une borne arcade mais pour une fois, des programmeurs ont assuré un max, et ceci pour le plaisir de tous.

Poum

Vous savez, le mois dernier, je me suis fais une petite peur avec un jeu ô combien infâme que ces messieurs les éditeurs ont osé refiler chez nos bouchers préférés. Il s'agissait d'une adaptation de borne arcade (simulation de course auto) la plus ratée que l'on puisse imaginer.

Heureusement que vous, joueurs et avant tout consommateurs, n'étiez pas pressés pour l'achat de vos cadeaux de Noël et aviez, avant tout, lu les tests de vos rédacteurs préférés. Ainsi, vous me devez une fière chandelle car pour une fois, une mauvaise nouvelle peut en cacher une bonne !

ENFIN DES COULEURS

Dans Super Off-Road, vous pilotez comme dans la version arcade une voiture parmi quatre en course. Le circuit est totalement représenté à l'écran (donc pas de scrollings et autres gadgets) avec plein de couleurs et surtout avec plein d'obstacles bien dessinés. En effet, on reconnaît sans problème les dunes, les trous, les tremplins, la bande de départ, les barrières... On reconnaît également la nature du terrain (de la terre), l'avant comme l'arrière des voitures. Bref, tout ce qu'il faut pour jouer sur une simulation de voitures de cette nature (le comble : lors d'un saut, les programmeurs n'ont pas oublié l'ombre de la voiture au sol).

FAITES LE PLEIN

En fin de chaque parcours vous aurez, selon votre dextérité lors de la course, acquis une certaine somme d'argent qui vous permettra d'acheter moult options vous facilitant la vie (du moins durant la course). Cela va des pneus de plus en plus adhérants, au turbo en passant par de bons amortisseurs (indispensables sur ce genre de terrain). Durant la course, les pilotes verront apparaître de façon aléatoire des réserves de nitroglycérine, et autre sac plein de gros dollars verts. C'est le premier passant au-dessus de ces bonus qui l'empochera.

SUPER OFF-ROAD
de VIRGIN GAMES
Distribué par SFMI

Graphisme :	88 %
Son :	62 %
Animation :	88 %
Richesse :	80 %
Scénario :	30 %
Ergonomie :	90 %
Notice :	70 %
Longévité :	79 %
Rhaa/Lovely :	78 %



S

"De Feu Dans Vos Poings"

CBM 64/ 128 & Amstrad cassette & Disquette, Spectrum cassette, Amiga & Atari ST.

Capcom est une marque de fabrique déposée de Capcom U.S.A Inc; Strider II ™ © 1990 Capcom U.S.A. Inc; Tous droits réservés.

SEGA™

GOLD®

STRIDER 2

STRIDER™ II

POLICE DEPARTMENT ESWAT CITY OF LIBERTY

ESWAT

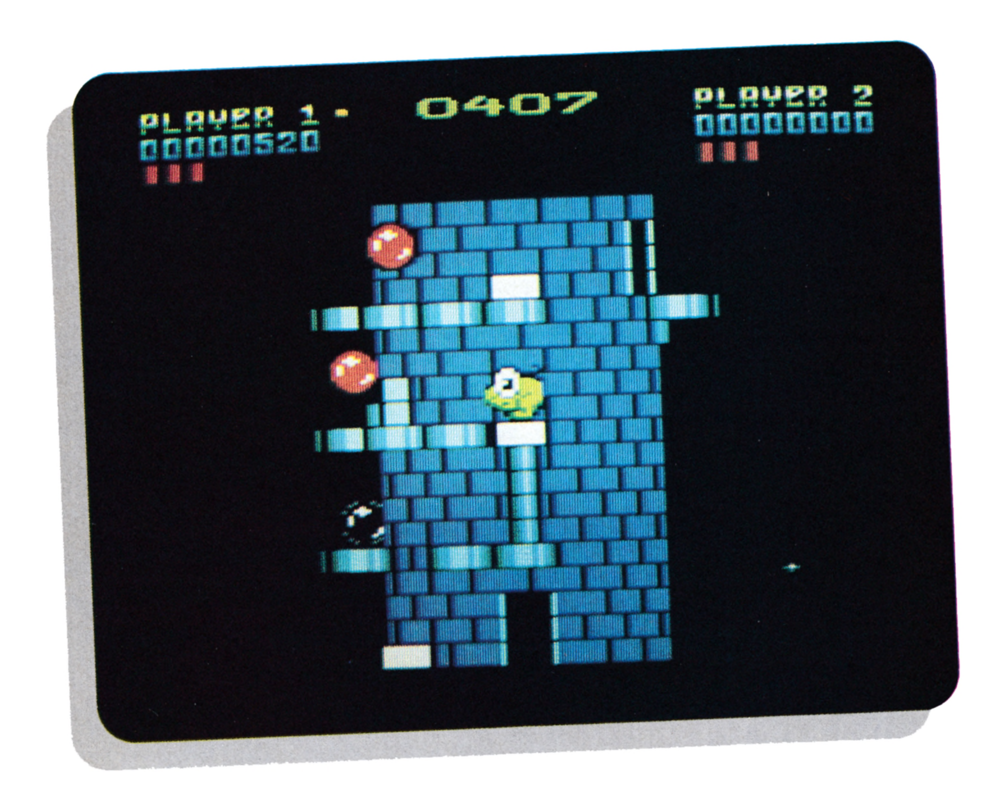
ESWAT™

CBM 64/128 & Amstrad Cassette & Disquette, Spectrum cassette, Amiga & Atari ST.

© 1990 Sega™. Tous droits réservés. Sega™ est une marque de fabrique de Sega Enterprises Ltd.

06 75. Description des jeux sur 3615 Micromania.

TELECHARGEMENT VOTRE



Hello les zaminches ! Je constate avec la fierté de l'ancêtre que les conseils de Papy Robby ne tombent pas derrière le clavier d'un manchot. Ainsi, quelque temps après vous avoir fait les éloges de H.A.T.E., le jeu se retrouvait en tête du hit-parade des logiciels le plus souvent téléchargés. Je vous recommande d'ailleurs d'aller faire une petite visite hebdomadaire sur le 3615 AMSTRAD où vous pouvez gagner de nombreux lots grâce aux jeux primés du serveur.

NEBULUS

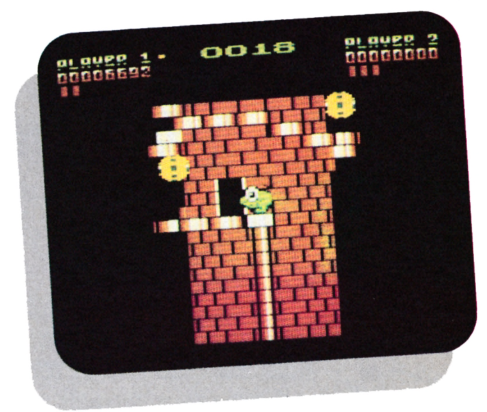
Vous finirez bien par remarquer que j'affectionne les jeux de Hewson, la société anglaise, puisque déjà le mois dernier (c'est-à-dire l'année dernière, gasp !) je vous confiais tout le bien que je pensais de la série des Cybernoïd. Voici maintenant Nebulus, du même éditeur, que nous avions testé dans le numéro 5 de notre magazine, il y a plus de deux ans et demi...
D'un concept totalement original, ce jeu vous propose d'aider un petit personnage tout vert et totalement hilarant (genre grosse tête vissée sur pattes courtaudes) dans son ascension d'une série de six tours de brique. Pour cela, vous devrez le diriger sur un chemin pavé d'étroites dalles vers la cime de l'édifice.

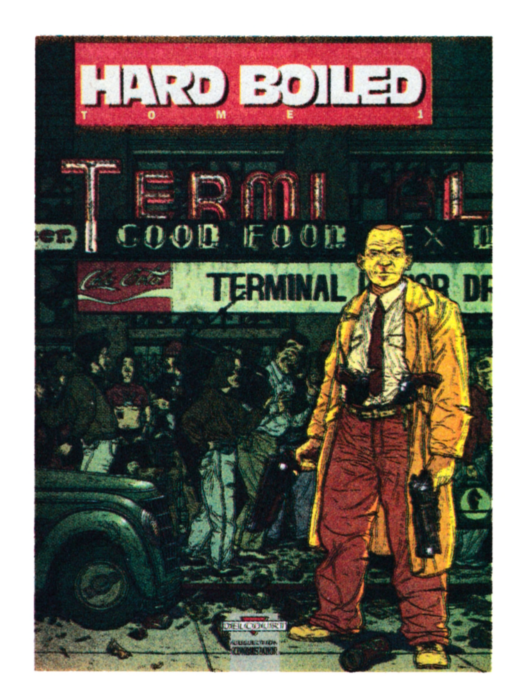
Dalles escamotables, boules rebondissantes, ennemis volants et ascenseurs diaboliques ne vous faciliteront pas la tâche. Heureusement, votre petite boule de poils verts peut tirer pour se débarrasser de certains ennemis s'approchant de trop près. Elle pourra également sauter au-dessus d'un trou et, dès que possible, emprunter une porte pour traverser la tour. Alors, point fort du jeu, c'est toute la tour qui se mettra à tourner devant vos yeux, faisant réapparaître votre personnage au seuil de la porte opposée.
Lors de vos premières parties, les chutes seront nombreuses et seul un coup de joystick vers la haut vous permettra de vous rétablir sur la rampe de dalles, quelques étages plus bas. Il vous faudra alors reprendre votre marche vers le sommet. J'oubliai presque un détail : bien sûr, le temps joue contre vous et chaque chute vous éloigne de votre but, tout en réduisant également vos chances de gravir la tour avant la fin du compte à rebours.
Ce jeu, accompagné d'une bonne partition musicale, est assez éprouvant pour les nerfs et seuls les fanas du genre s'accrocheront suffisamment pour en voir le bout. En tout cas, sa très bonne réalisation en fait un programme inévitable sur Amstrad CPC.

AMCHARGE 2

Je vous rappelle qu'avec votre logiciel de téléchargement, il vous est également possible de télécharger la version 2 d'Amcharge. Celle-ci vous permettra de télécharger des jeux exploitant les banks de mémoire supplémentaires du CPC 6128, à la condition impérative d'utiliser un 6128, bien sûr. Il existe ainsi sur le 3615 AMSTRAD quelques excellents jeux que vous ne pouvez rater s'ils ne font pas encore partie de votre ludothèque (Robocop, Dragon Ninja, Renagade III, Opération Wolf).

Robby





DESSINATEUR DU MOIS : GEOFF DARROW

Ça tombe à pic. En même temps que ce numéro de *Cent pour Cent*, vous pourrez lire le tout nouvel album de notre invité du mois. Soit *Hard Boiled* (Delcourt), sorte de version alternative de *Robocop*, gigantesque Shoot'em up en BD alignant explosions, collisions, accidents, bastons, sur des pages aux milliers de détails. Vous auriez vraiment tort de passer à côté. Surtout si je vous dis que le scénariste n'est rien moins que Frank Miller (*Robocop 2*, *Batman* et *Daredevil*).

GEOFF DARROW : L'INTERVIEW

RICAIN : « Je suis né en pleine Amérique profonde. Les gens en Illinois sont très ouverts et très gentils, mais ils sont aussi incroyablement puritains. Et naïfs. Mon père a toujours pensé que l'Amérique était un pays très droit, que tout ce qui pouvait se dire à la télé ne pouvait être que vrai ».

MIGRATION : « J'ai fait une école d'art à Chicago. Ce qui m'a permis de devenir directeur artistique dans une boîte de publicité. Mais c'est un métier pour lequel je ne suis absolument pas doué, il faut faire trop de concessions. J'ai aussi fait du dessin animé pour Hanna Barbera. J'ai travaillé sur Batman, Scoubidou, les Schtroumpfs, les Pierrafeu... Mais il y avait trop de problèmes avec la censure. Imaginez que dessiner des Noirs nous était interdit ! Maintenant, côté dessin animé, j'aime bien Dragonball, Ken le Survivant, et Akira. Mais mon préféré c'est *Miyazaki*, et son incroyable mise en scène ».

LA BD : « Ce sont des gens comme Moebius (que j'ai découvert avec Blueberry) ou Mézières, qui m'ont donné envie de faire de la BD. Sinon, j'aime bien Arno, Cabanes, Vatine, ou Bolland en Angleterre. En fait, j'étais venu en France pour travailler avec Moebius, et ça a marché. On a fait un porte-folio ensemble, *Cité Feu*. Mais c'était le moment où il partait aux States, et j'ai donc attaqué mes propres histoires. »

FRANK MILLER : « Je l'ai rencontré chez Jean Giraud (alias Moebius) à Los Angeles. C'était il y a six ans. Il voulait bosser avec quelqu'un de pas encore très connu. »

HARD BOILED : « Le nom du héros change tout le temps, c'est ça le mystère. L'histoire est très simple. *Hard Boiled* a du succès aux Etats-Unis, mais reste à savoir si les gens aiment ou détestent... C'est vrai que cette BD est assez violente, et qu'on risque d'avoir des problèmes avec la censure. Mais Frank adore ça. Je suis sûr qu'il attend cela avec impatience... »

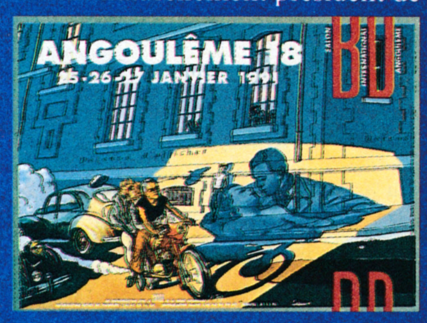
BD US : « La BD aux States, c'est le pognon et c'est tout. Les frères Hernandez, par exemple, sont très marginaux. Les Américains trouvent une façon de faire, et la répètent, l'industrialisent. »

TV : « La télé en France, c'est pire que tout. Regarde Jacques Martin, il est incroyablement naïf. C'est le genre de trucs qu'on avait avant aux States. Là-bas, c'est le règne des filles aux grosses poitrines, des tee-shirts mouillés, et il y a beaucoup plus de sens critique dans les shows télévisés. Les présentateurs n'hésitent pas à demander à leurs invités des trucs du genre " ton dernier film était nul, non ? "... Mais j'aime quand même certaines émissions françaises, comme *Culture Pub* sur M6. »

LES JEUX : « J'ai commencé avec le flipper. Faut dire que l'usine Bally était pas très loin de chez moi, à Chicago. D'ailleurs, quand j'étais jeune, il était interdit de jouer au flipper dans l'Illinois. C'est bizarre et très américain, et ça a heureusement changé depuis. J'aurais aimé faire des dessins pour Bally, mais c'était si mal payé... Aujourd'hui, je joue en salle, à des trucs comme Superman, ou les jeux de karaté... C'est très drôle... »

FESTIVAL D'ANGOULEME : DU 25 AU 27 JANVIER 1991

Max Cabanes, grand prix de la ville d'Angoulême 1990 se retrouve tout naturellement président de



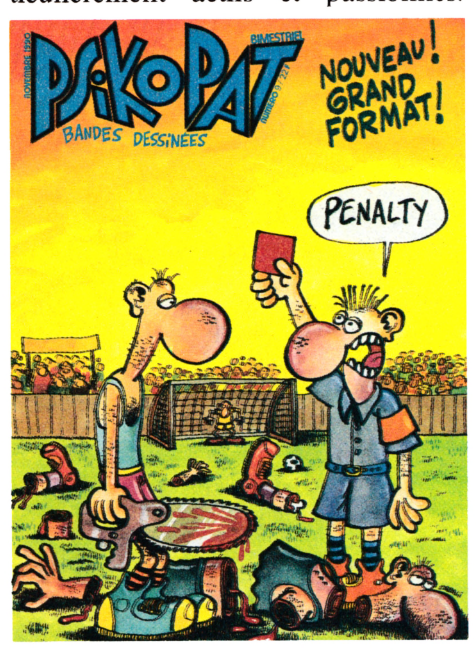
ce dix-huitième festival qui, suite aux problèmes financiers de la ville d'Angoulême, a failli ne jamais se réaliser. Comme toujours, le menu se compose de nombreuses expositions. Retenons surtout celle consacrée à l'œuvre de René Goscinny, ainsi qu'une présentation des **Mangas**, la BD japonaise dont on vous parle souvent dans ces pages. C'est d'ailleurs le Japon qui sera l'invité d'honneur de cette manifestation. Les dessinateurs nippons seront nombreux, et on parle même de la présence possible d'Otomo, le créateur génial d'**Akira** (qui prépare d'ailleurs une nouvelle BD avec Jodorowsky). Sinon, vous pourrez vous balader, acheter mille et une merveilles, et les faire dédicacer par vos dessinateurs préférés. Le mois prochain, je vous donne les dix albums indispensables de 1990 selon Angoulême 18.

SARCASM (Comix Burnes)

Il y avait le journal *Flag* (avec Benito, Ouin, Max...), voilà **Sarcasm**. Un nouveau magazine halluciné édité par



Crétins Galactiques édition, réunis autour de deux dessinateurs d'*Amstrad Cent Pour Cent*, j'ai nommé Ness et Grr. Si vous aimez leurs dessins, écrivez-leur à Sarcasm (ou cherchez-le dans les boutiques spécialiées, comme Actualité à Paris) : 9, rue Denise-Buisson, 93100 Montreuil. Si je vous dis qu'en plus vous y croiserez Mezzo (*Cent pour Cent* n° 27), l'allumé Y5/P5, et les plumes acerbes de Lympham et Herr Sang (à ne pas mettre entre toutes les mains), je crois que vous suivrez mes conseils.
Un autre magazine à encourager, *Mag Comix*, qui publie des histoires de monstres en BD dans son n° 2. On y reviendra car ses créateurs sont particulièrement actifs et passionnés.

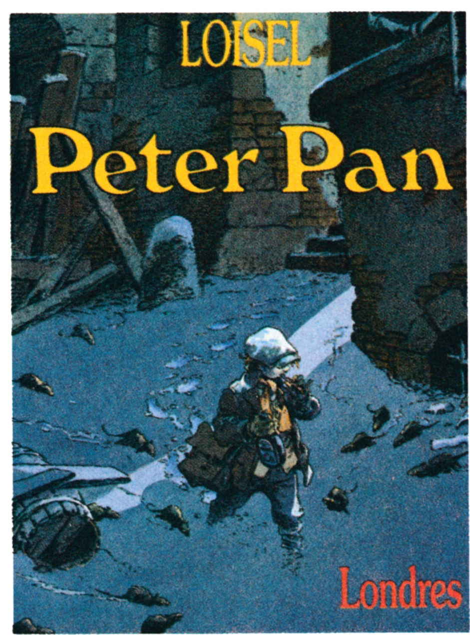


L'adresse : Mag, 10, rue J.-B.-Baudin, 21000 Dijon.
Le petit Psikopat était le journal de Carali, disponible en kiosques. Comme il change de format (il grandit), son nom se simplifie en *Psikopat*. Il y a beaucoup d'humour, et une tonne de puissants dessinateurs (Willem, Edika, Ouin, Harry Gator, Tronchet, Menu, je m'arrête là, y'en a trop...).

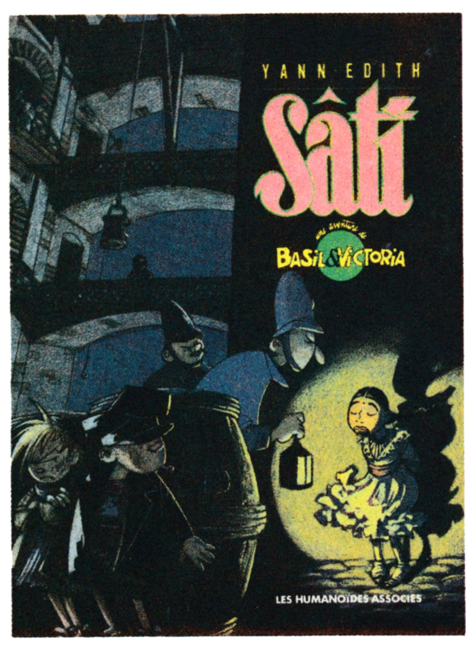
LES ENFANTS DE LA MISERE

Ce doit être la mode. Londres (ou Paris) à la fin du siècle dernier, les gamins qui couchent dans les rues, la misère, la recherche éperdue de pognon, et, surtout, le rêve pour s'évader.

Voilà la toile de fond d'un bon paquet de nouveaux albums. Et tant mieux, quand on peut se régaler à la lecture d'un *Peter Pan* ou d'un *Sâti*. Commencons par le héros de James Matthew Barrie, immortalisé par Walt Disney. Je vous avais parlé d'une adaptation BD sortie il y a quelques mois, mais c'était bien gentil à côté de



la version très libre de ***Peter Pan*** par Loisel (dessinateur de *la Quête de l'oiseau du temps*). Peter habite un quartier craignos de Londres. Sa mère est une alcoolique finie, elle le bat, l'insulte, comme pour se venger de s'être fait larguer par son mari. C'est carrément sordide. Mais quel rapport avec le capitaine Crochet, la fée Clochette, et l'île aux enfants, me direz-vous ? Chut, je n'en dis pas plus, mais attendez-vous à une agréable surprise ! (Editions Vents d'Ouest)
Si Loisel joue la carte de l'originalité et du réalisme, Yann et Edith, avec *Sâti* (Humanoïdes Associés), frappent directement droit au cœur. Les héros y sont des gamins teigneux qui passent



leur temps à s'engueuler, ou à monter des sales plans pour se remplir l'estomac. Et ils vont tomber sur une **Sâti** (jeune épouse indienne destinée au bûcher suite à la mort de son mari) en fuite. Victoria y voit un bon plan pour se remplir les poches, et Basil tombe amoureux. C'est très beau, et le dessin d'Edith, tout en nervosité et émotion, est une véritable révélation. Classe !

COMICS SELECTION ACTUALITE / CENT POUR CENT

Nightbreed n'est pas seulement un film ou un jeu micro. C'est aussi un comics s'inspirant des personnages et de l'univers créés par Clive Barker. *Nightbreed* (Epic) reprend l'histoire après la destruction de Midian, les nuitants errant, pourchassés, et tuant pour survivre.
Les amateurs de BD anglaise connaissent bien Bryan Talbot, créateur de Luther Arkwright (un délire temporel absolument incroyable !). Talbot suit les traces de ses compatriotes et déboule chez DC avec une nouvelle série prometteuse, ***The Nazz***. On y reviendra.
Ces comics sont disponibles à la librairie Actualité, 38, rue Dauphine, 75006 Paris. Tél. : 43 26 35 62.

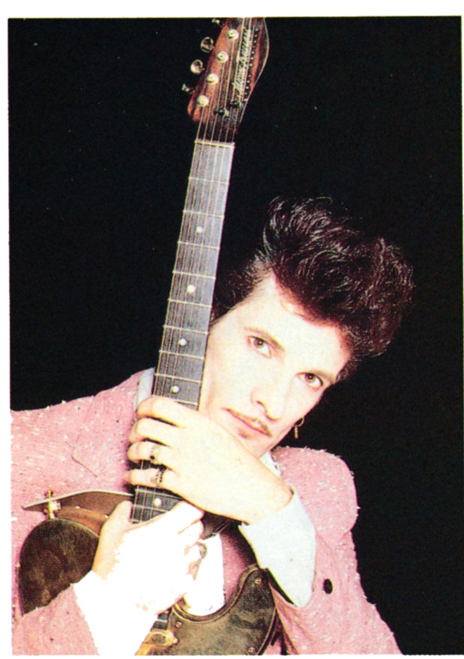
Patrick GIORDANO



LES DEUX DOIGTS DANS LA PRISE

HEROS DU MOIS : WILLY DE VILLE

Les amateurs de Willy de Ville se souviennent de son incroyable album *le Chat bleu* (réédité en CD par WMD), dans lequel l'Américain affichait son amour pour la grande époque de la chanson française. Enregistré à Paris avec l'arrangeur Jean-Claude Petit, ce disque gorgé de blues semblait visité par l'esprit d'Edith Piaf. Après une série d'albums plus rock, ou plus commerciaux (*Miracle* avec Mark Knopfler), Willy de Ville se lance dans son autre grande obsession : la soul. Celle que l'on faisait dans les années 50 ou 60 du côté de la Nouvelle-Orléans. Et Willy a une telle voix qu'il supporte la comparaison, dans leur style, avec les meilleurs chanteurs du genre, et de l'époque. Les Lee Dorsey, Meters, Drifters, capables de faire battre votre cœur vitesse After Burner. Il faut dire qu'il s'est entouré de musiciens mythiques du cru, genre Allen Toussaint, Dr. John, ou Barbara Jones. Attention, ce disque (ou CD), *Victory Mixture* (WMD) est hors du temps, calme, simple, tout naturellement beau, mais risque de surprendre les novices. Je serais vous, j'essaierais quand même ces nouvelles sensations...



Willy de wille.

FILM DU MOIS : NIGHTBREED / CABAL

Clive Barker est fou. Fou, mais talentueux. Pièces de théatre, romans ou films, toute son œuvre est bizarre, mais si fascinante. Le premier film écrit et réalisé par ce digne descendant de Lovecraft était *Hellraiser*. Si vous l'avez vu, vous en tremblez encore. Mais Barker a laissé à d'autres le soin de s'occuper de la suite de cette ode à la douleur, préférant adapter son roman *Cabal* pour l'écran que de se répéter. Résultat : *Nightbreed*, une fable humaniste aux couleurs fantastiques. ***Cabal*** (le nom de la version française) n'a en fait rien à voir avec *Hellraiser*. L'on y découvre Midian, une cité cachée, dans laquelle se sont regroupés, en marge de notre société, monstres et créatures pourchassées par l'Homme depuis des siècles. Boone, le héros, est l'un de ces Nuitants. C'est en suivant sa piste que Decker, tueur psychopathe (joué par le cinéaste canadien David Cronenberg), va retrouver la trace de Midian, prêt à tout pour détruire sauvagement ce havre de paix. Comme vous l'imaginez, l'action est omniprésente dans *Nightbreed*, ponctuée de scènes « gore » du meilleur aloi (Decker s'en donne à cœur joie). Mais ce sont surtout les maquillages et les décors qui valent le déplacement : il y a ainsi plus de cent sublimes créatures, certaines n'apparaissant à l'écran que quelques secondes. *Nightbreed* n'est pas non plus qu'une suite de créatures et d'effets spéciaux, c'est aussi une fable humaniste, une histoire d'amour tragique qui donne du sang neuf au cinéma fantastique. Et l'adaptation BD est parue chez Comics USA.

ET QUELQUES ALBUMS DE PLUS : SKA / REGGAE / RAGAMUFFIN

Jimmy Cliff est toujours vivant. Et il chante toujours comme un dieu. La voix d'or. *Save our Planet Earth* (Musidisc) est son dernier album, gorgé de soleil et de soul, avec même quelques petits dérapages rap.

Il y avait Tonton David et Saï Saï, voilà **Puppa Leslie**, le roi du reggae/ragamuffin en français. Ecoutez son CD, qu'il a fait en collaboration avec Gom Jabbar, *Belle Epoque* (Musidisc). Puppa Leslie ne se contente pas de toaster à grande vitesse ses textes revendicatifs, il chante aussi. Et bien. Refrains tueurs et énergie maximale. Si le reggae vous gonfle et que vous trouvez que c'est toujours la même chose, écoutez la nouvelle génération. On finit avec une compilation ragamuffin, *Cry for a Sound Boy* (Unicorn). Découvrez ce style dépouillé, fait de rythmiques hypnotiques, de mélodies simples et de longs passages rappés. En prime, vous trouverez une version toastée de *Here Comes the Rain*, le tube des Eurythmics, par Gallie Weed.

LE SAVIEZ-VOUS ?

A *Cent Pour Cent*, on est fondu de **Judge Dredd**, héros de BD qui a méchamment inspiré *Robocop*. On attend donc le jeu la bave aux lèvres, d'autant qu'il est annoncé depuis belle lurette. Tout comme le film, d'ailleurs, puisque le producteur Edward Pressman a acheté les droits de ce personnage né dans les pages du magazine anglais *2000 AD*. On parle même d'Alex Cox (qui, en passant, vient de réaliser le clip d'Iggy Pop et Debbie Harry pour *Red Hot and Blue*) à la réalisation. Le même producteur a d'ailleurs acheté les droits d'une autre sublime BD, mais cette fois japonaise, ***Lone Wolf and Cub***.

Pump, le dernier Aerosmith est un chef-d'œuvre. Une merveille. Si vous pensez la même chose que moi, jetez-vous sur la K7 vidéo diabolique ***The Making of Pump*** (en import pour l'instant), soit la genèse de la merveille, Aerosmith en train de répéter, d'enregistrer, de chercher, de créér quoi... La folie totale !

Sined, Miss X, Matt, Pierre, on attend tous le prochain album de **Motorhead** en tremblant. Alors pour patienter, faites comme nous, lavez-vous les oreilles avec la compilation *From the Vaults* (Musidisc). Il y a des titres live, studio (en fait des 45 tours rares), et il y a même quelques petites surprises comme les inévitables sauvageonnes de Girlschool ou la délurée Wendy O'Williams (Plasmatics).

Le bruit courait depuis longtemps, mais c'est maintenant officiel : les deux membres de **Milli Vanilli** ne chantent pas leurs chansons. Des choristes le font pour eux. Ils se contentent de se trémousser et de mimer. C'est carrément leur producteur compositeur allemand, Frank Farian, qui l'a officiellement annoncé.

Très très chaud, le nouveau clip de **Madonna** (signé Mondino), *Justify my Love*. La chanson a d'ailleurs été coécrite par **Lenny Kravitz**, et est l'un des deux inédits de *the Immaculate Collection*, le best of de la ciccone.

Fabuleuse pochette de **Grr** (de *100 %*) pour *Total Virulence* (Jungle Hop), une compilation réunissant la fine fleur du trash-métal français, dont Loudblast et Death Power.



C'est incroyable, certains films sont maintenant disponibles en location vidéo avant même leur sortie en salles, et surtout leur présentation au festival d'Avoriaz. Il en est ainsi de ***Metamorphosis*** (inspiré par Reanimator) et d'*Au-delà des ténèbres* (spécial magie noire et maison hantée). Tous deux sortis chez GCR.

DOCTOR ADAMSKI

En trois tubes, **Adamski** est devenu le chef de file de la house britannique. Un personnage très anglais, excentrique, toujours flanqué de son petit chien blanc. Bref, totalement crédible en Angleterre, mais qui va mettre du temps à être pris au sérieux en France, le pays de Bruel et de Pagny. Son CD *Doctor Adamski Musical Pharmacy* (Wea) synthétise pourtant tous les courants dance actuels : techno, house soul (le sublime *Killer* chargé d'émotions), new age, et même electro, certains titres étant proches des délires synthétiques de Front 242 ou des groupes Wax Trax. Idéal pour les pistes de danse, ou pour se réveiller avec la pêche. Dernière minute : Adamski vient de remixer une chanson d'un autre grand excentrique anglais, **Elton John** (*Medicine Man*).



Adamski.

SOLID AS A ROCK

Sorti il y a une dizaine d'annnées, le second album de **Shakin' Street**



demeure l'un des meilleurs albums de hard jamais sortis par un groupe français. Emmené par la voix de sauvageonne de Fabienne Shine, le groupe était parti enregistrer cette merveille aux États-Unis, épaulé par le mythique producteur Sandy Pearlman, et par le guitariste des Dictators (ensuite avec Manowar) **Ross the Boss**. Les perles défilent, les guitares transpercent nos cerveaux, et c'est bon. L'album vient d'être réédité en CD

INVITES DU MOIS : DIDIER (chanteur des WAMPAS) et AGNES VIDAL-NAQUET

Les Wampas nous aiment. C'est ce qu'ils disent dans leur dernier album. Un CD tellement bien qu'ils reviennent en deuxième semaine dans « Les deux doigts... », représentés par leur chanteur allumé qui vous donne ses cinq disques préférés. Si vous êtes sur Paris, allez voir les Wampas, ils passent le 16 janvier au Bataclan. Mais qui est donc Agnès Vidal-Naquet ? Tout simplement la secrétaire de rédaction de *Cent Pour Cent*, c'est-à-dire la personne qui corrige les textes qui défilent sous vos yeux.

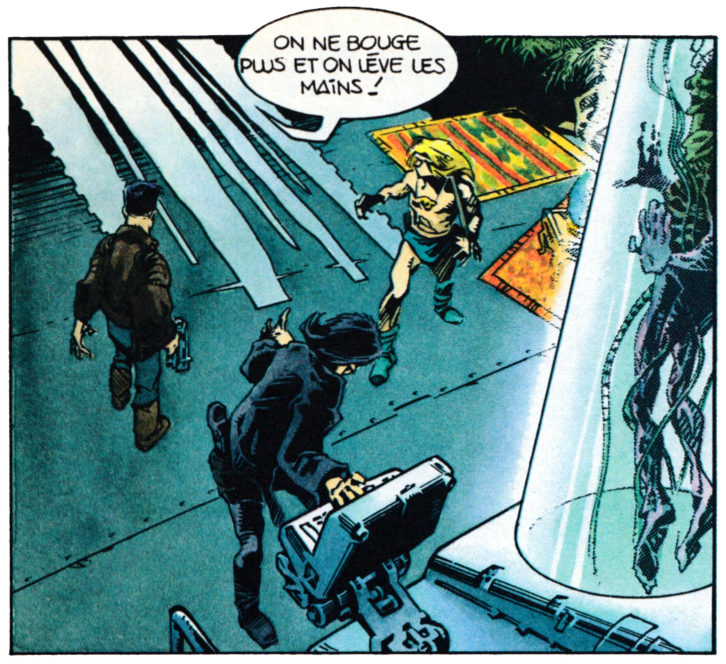
DIDIER WAMPAS

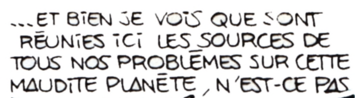
1 - JONATHAN RICHMAN : *Jonathan Richman Goes Country.*
2 - RAMONES : Intégrale.
3 - BEACH BOYS : Rééditions CD.
4 - FOUR SEASONS : Rééditions (coffret du 25e anniversaire).
5 - TONTON DAVID : *Peuples du monde.*

AGNES VIDAL-NAQUET

1 - MOZART : Concertos pour flûte et orchestre.
2 - BACH : les Variations Goldberg.
3 - MILES DAVIS : Tutu.
4 - RENAUD : Mistral gagnant (LP).
5 - SATI : Marches à l'envers.




ON NE BOUGE PLUS ET ON LÈVE LES MAINS !


...ET BIEN JE VOIS QUE SONT RÉUNIES ICI LES SOURCES DE TOUS NOS PROBLÈMES SUR CETTE MAUDITE PLANÈTE, N'EST-CE PAS PHLEBS ?


EUH... OUI, ON DIRAIT ...


...NE PERDONS PAS NOTRE TEMPS ! ON NE DISCUTE PAS AVEC LES PUNAISES, ON LES ÉCRASE !
TUE-LES FRITZ !




À TERRE !
OW!



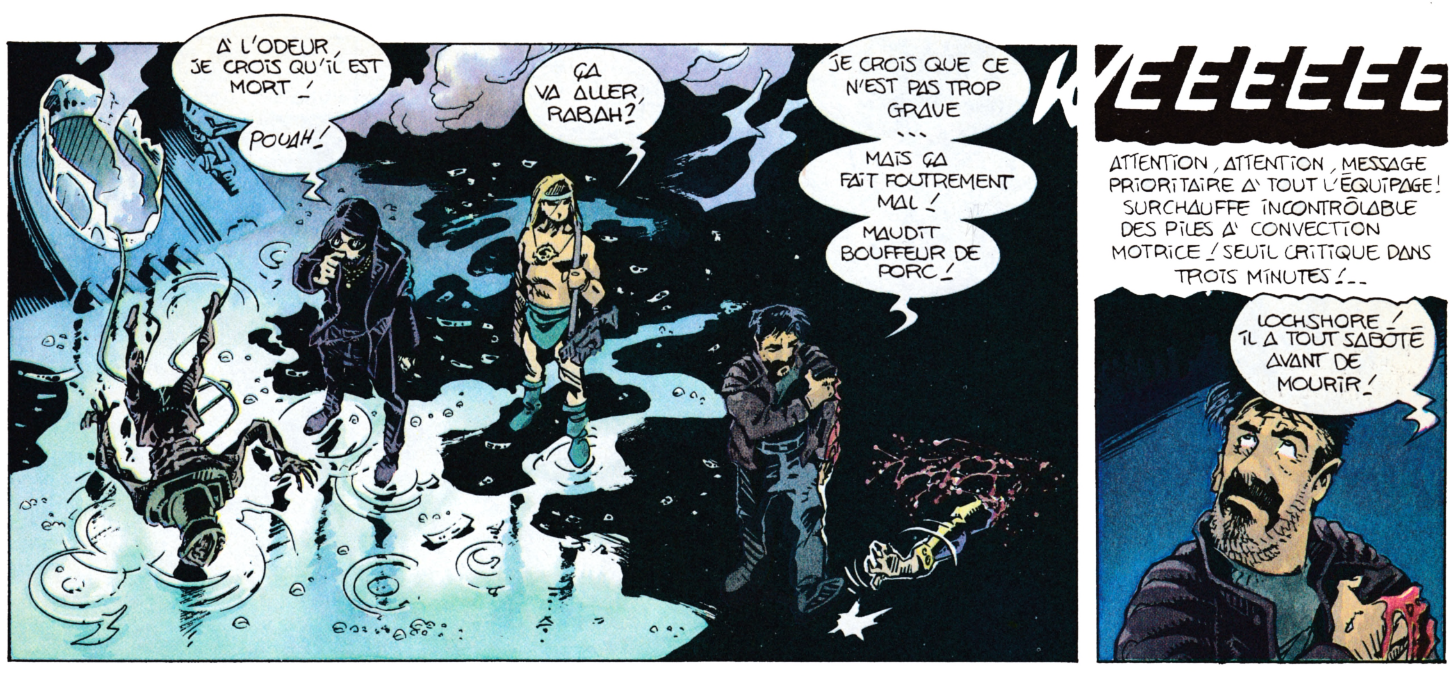

LE FLUIDE DE LA CUVE NE LE PROTÈGE PLUS ! LES SUCS DIGESTIFS DU MÉGOPHIAS RECOMMENCENT À LE RONGER !


BON DIEU ! IL EST EN TRAIN DE TOUT COURT-CIRCUITER !

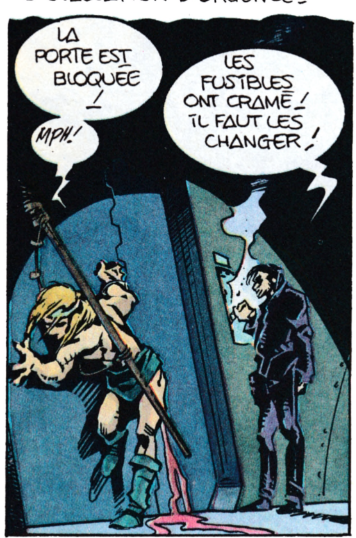

FRITZ ! LA PORTE !
?




C'EST FOUTU ! FICHONS LE CAMP !
AIDEZ-MOI À LE RELEVER, PHLEBS !
43


À L'ODEUR, JE CROIS QU'IL EST MORT !
POUAH !
ÇA VA ALLER, RABAH ?
JE CROIS QUE CE N'EST PAS TROP GRAVE ...
MAIS ÇA FAIT FOUTREMENT MAL !
MAUDIT BOUFFEUR DE PORC !


WEEEEEE
ATTENTION, ATTENTION, MESSAGE PRIORITAIRE À TOUT L'ÉQUIPAGE ! SURCHAUFFE INCONTRÔLABLE DES PILES À CONVECTION MOTRICE ! SEUIL CRITIQUE DANS TROIS MINUTES !...
LOCHSHORE ! IL A TOUT SABOTÉ AVANT DE MOURIR !

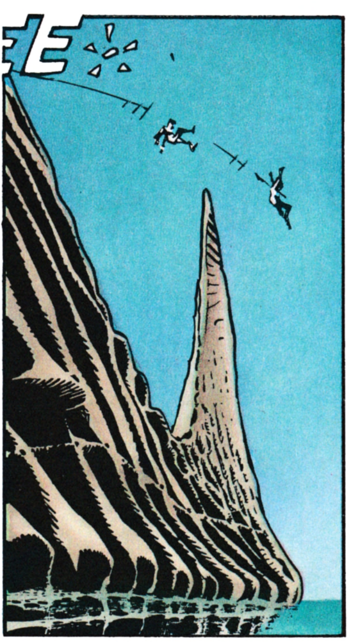

EEEEEE
...CONFORMEZ-VOUS AU PLAN D'ÉVACUATION D'URGENCE !
LA PORTE EST BLOQUÉE !
MPH !
LES FUSIBLES ONT CRAMÉ ! IL FAUT LES CHANGER !


EEEEEE
ON AURA JAMAIS LE TEMPS DE LE FAIRE ET DE REJOINDRE LE PONT D'ENVOL AVANT L'EXPLOSION, MAIS IL NOUS RESTE UNE ÉCHAPPATOIRE : LE TUBE D'ÉJECTION DE LA CUVE DE LOCHSHORE ! IL Y A UNE COMMANDE MANUELLE D'URGENCE !

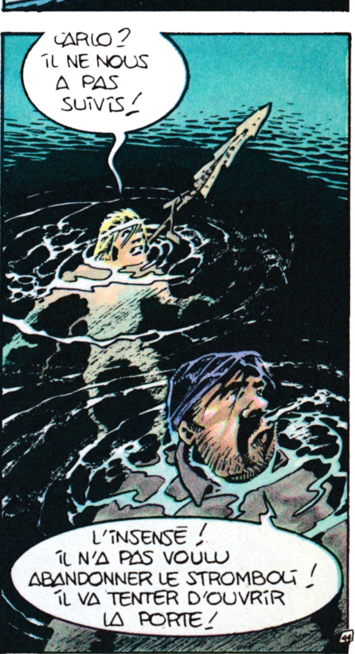

EEEEEE
D'ACCORD, RABAH ! MAIS LES AUTRES, QUE VONT-ILS DEVENIR ?
ILS ONT ENTENDU L'ALERTE COMME NOUS ! J'ESPÈRE QU'ILS PENSERONT À SAUTER À L'EAU PAR L'ENTRÉE DU PONT D'ENVOL ! DE TOUTE FAÇON, ON NE PEUT RIEN FAIRE POUR EUX D'ICI !


EEEEEE
PASSEZ DEVANT, JE VOUS SUIS !
À TOI L'HONNEUR, NAO ! ET ATTENTION À LA MARCHE !


EEEEEEEE





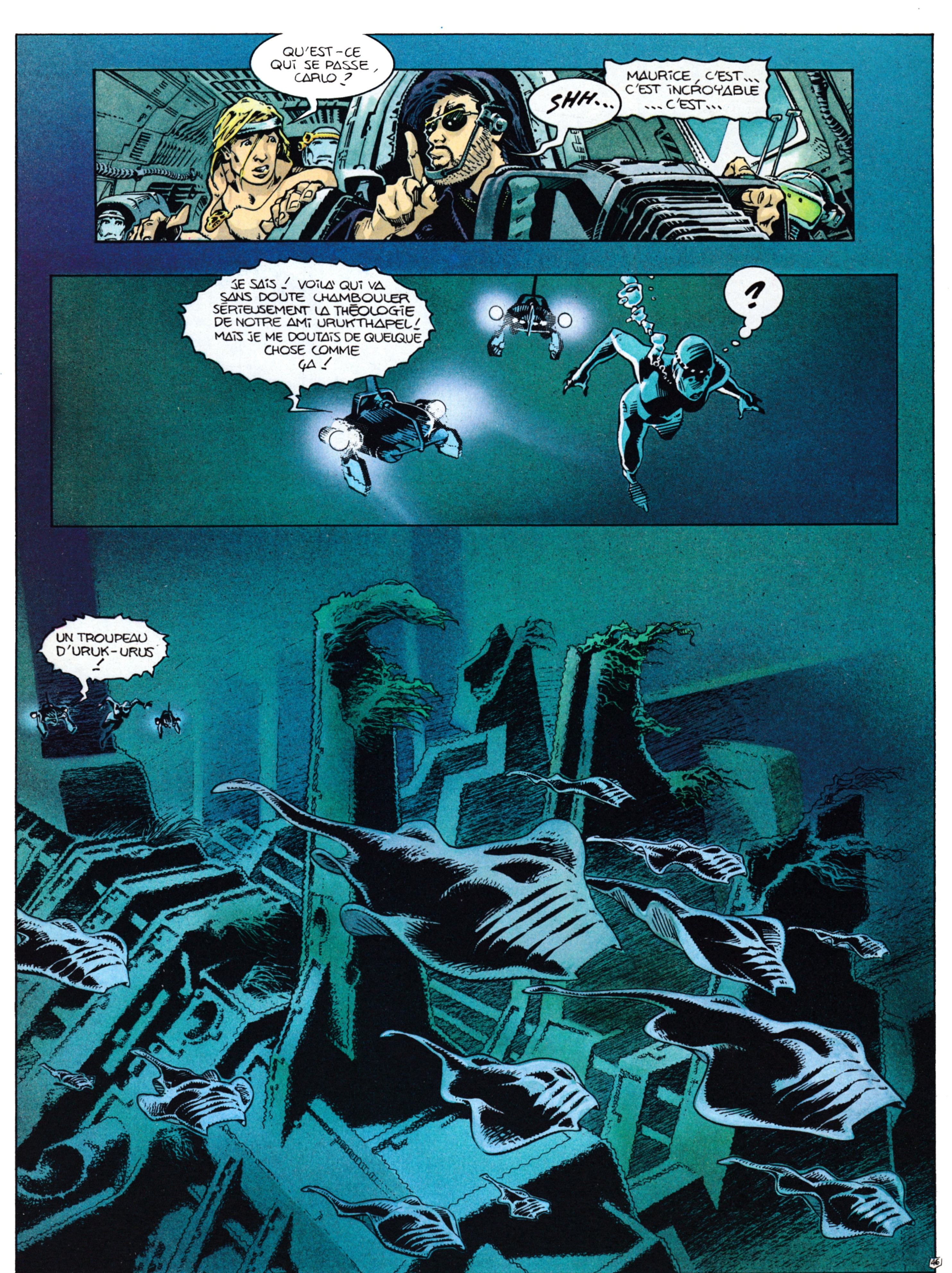

CARLO ? IL NE NOUS A PAS SUIVIS !
L'INSENSÉ ! IL N'A PAS VOULU ABANDONNER LE STROMBOLI ! IL VA TENTER D'OUVRIR LA PORTE !


C'EST HORRIBLE ! ILS SONT TOUS RESTÉS À L'INTÉRIEUR !


IL SOMBRE ! ÉLOIGNONS-NOUS DES REMOUS !



YAAOOUH ! JUSTE À TEMPS !
MALÉDICTION ! ILS S'EN SORTENT ENCORE !
MAIS ILS ONT PERDU L'ALLIÉ QUI FAISAIT LEUR FORCE MORGENSTERN ! NOUS ALLONS POUVOIR TENIR JUSQU'À L'ARRIVÉE DES RENFORTS PROMIS PAR MISTER WALSH !
HOURRAH ! ILS S'EN SONT TOUS TIRÉS !
MELKEIOK ! CYBOT ! ON A CRU NE JAMAIS VOUS REVOIR !
PLUS TARD, NAO ! LE BARRACUDA EST EN TRAIN DE NOUS TRANSMETTRE EN DIRECT L'ÉMISSION AUDIO DE BÉATRICE ET DE DUPRÉ ! ON DIRAIT QU'ILS ONT DÉCOUVERT QUELQUE CHOSE DE CAPITAL !
KRZ !
45


QU'EST-CE QUI SE PASSE, CARLO ?
SHH...
MAURICE, C'EST... C'EST INCROYABLE ...C'EST...
JE SAIS ! VOILÀ QUI VA SANS DOUTE CHAMBOULER SÉRIEUSEMENT LA THÉOLOGIE DE NOTRE AMI URUKTHAPEL ! MAIS JE ME DOUTAIS DE QUELQUE CHOSE COMME ÇA !
?
UN TROUPEAU D'URUK-URUS !
CAILLETEAU - VATINE - RABAROT. FIN...

On ne touche pas
à ma console de jeux
AMSTRAD !

Nouvelle console de jeux Amstrad

GX 4000

Branche ta nouvelle console Amstrad GX 4000 sur ta télé. Te voilà propulsé dans le monde merveilleux des jeux sur Amstrad. Des jeux au graphisme exceptionnel, avec un son à te couper le souffle !

La GX 4000, c'est une nouvelle génération de consoles. En plus de son look d'enfer, ses performances sont éclatantes : 64 Ko de mémoire, un son dément, 32 couleurs parmi 4096... une technique qui assure un max. Des tas de jeux sont déjà disponibles sur cartouche



990F TTC*

Pour tout savoir sur la GX 4000 Amstrad, tapez 3615 code Amstrad

* Prix public généralement constaté.

Elle est d'enfer

Amstrad et plein de nouveautés vont encore arriver.

Et en plus, le jour où tu voudras évoluer vers un micro-ordinateur Amstrad 464 Plus ou 6128 Plus, tu pourras garder tes cartouches puisqu'elles sont compatibles avec ces micro-ordinateurs.

La nouvelle console de jeux Amstrad GX 4000 est livrée complète, avec ses 2 manettes de jeux, le cordon de raccordement à la prise Péritel, et un jeu de simulation de course automobile « Burnin Rubber » sur cartouche.

MENDÈS-FRANCE HAUSSMANN

